4 LIBROS EN 1

MITOLOGÍA

Mitología Griega - Mitología Japonesa -
Mitología Egipcia - Mitología Nórdica

MITOLOGÍA

4 libros en 1

Un recorrido por los mitos más apasionantes del mundo. De la Mitología Griega a la Egipcia, pasando por la Mitología Japonesa hasta llegar a la Mitología Nórdica

Libro illustrato

JAIME LOARTE

Copyright © 2024 Jaime Loarte
Todos los derechos reservados.

Este documento pretende ofrecer información precisa y fiable sobre el tema y la cuestión tratados. La publicación se vende en el entendimiento de que el editor no está obligado a prestar servicios de contabilidad oficialmente autorizados o cualificados de otro modo. Si se requiere asesoramiento jurídico o profesional, debe pedirse a una persona que ejerza la profesión.

No es legal reproducir, duplicar o transmitir ninguna parte de este documento en formato electrónico o impreso. Queda terminantemente prohibida la grabación de esta publicación y el almacenamiento de este documento sin la autorización escrita del editor. Todos los derechos reservados.

La información proporcionada en este documento se declara veraz y coherente, ya que cualquier responsabilidad, en términos de descuido o de otro tipo, de cualquier uso o mal uso de cualquier política, proceso o dirección contenida en el mismo es responsabilidad única y absoluta del lector destinatario. El editor no incurrirá en ningún caso en responsabilidad legal o culpa por cualquier reparación, daño o pérdida monetaria debida a la información aquí contenida, directa o indirectamente.

La información contenida en este documento se facilita únicamente con fines informativos y tiene carácter universal. La presentación de la información se hace sin contrato ni garantía de ningún tipo. Las marcas registradas utilizadas en este libro tienen únicamente fines aclaratorios y son propiedad de sus dueños, que no están afiliados a este documento.

SOMMARIO

MITOLOGÍA

MITOLOGÍA GRIEGA

- INTRODUCCIÓN
- ¿QUÉ ES UN MITO?
- ANTIGUA GRECIA
- LA CREACIÓN DEL UNIVERSO Y LOS DIOSES
- EL PANTEÓN GRIEGO
- LA GUERRA DE TROYA
- DOS HÉROES GRIEGOS MORTALES EN RELATOS MITOLÓGICOS
- LOS TITANES
- LA SEDE DE LOS DIOSES
- LOS TRES GRANDES
- 10.1 PODER PARA LAS MUJERES
- LOS DIOSES MASCULINOS
- LO ÚLTIMO PERO NO LO MENOS IMPORTANTE
- EL AMOR BAJO TIERRA
- LUGARES DEL INFRAMUNDO
- SEMIDIOSES: A MEDIO CAMINO ENTRE LOS DOS MUNDOS
- CENTAUROS Y SEMIHUMANOS
- LA INFLUENCIA DEL DRAMA GRIEGO
- ÁRBOL GENEALOGICO

MITOLOGÍA EGIPCIA

- INTRODUCCIÓN
- EL NACIMIENTO DE LA MITOLOGÍA EGIPCIA
- LOS ORÍGENES DEL MUNDO SEGÚN LOS ANTIGUOS EGIPCIOS
- LA RELIGIÓN EGIPCIA

CUENTOS, MITOS Y LEYENDAS DEL ANTIGUO EGIPTO
EL IMPACTO DE LA CULTURA DEL ANTIGUO EGIPTO EN EL MUNDO MODERNO
CONCLUSIONES
MITOLOGÍA JAPONESA
ORÍGENES DE LA MITOLOGÍA JAPONESA
EL SOL, LA LUNA Y EL VIENTO
LOS DIOSES MITOLÓGICOS
ESPÍRITUS DE LA MITOLOGÍA JAPONESA
HÉROES JAPONESES
MITOS Y LEYENDAS
LA TRADICIÓN HOY
CONCLUSIÓN
MITOLOGÍA NÓRDICA
INTRODUCCIÓN
LA COSMOGONÍA Y LA COSMOLOGÍA DE LOS NUEVE MUNDOS EN MENOS DE CINCO MINUTOS
EL NACIMIENTO DEL MUNDO - ANTES Y DESPUÉS EN LA MITOLOGÍA ESCANDINAVA
EL ORIGEN DEL HOMBRE Y MIDGARD
LA FUENTE, EL GUARDIÁN DE LA MEMORIA Y EL OJO IZQUIERDO DE ODÍN
LA GUERRA POR EL PODER ENTRE ASI Y VANI
MAGIA, HIDROMIEL Y LOS DONES DE LOS DIOSES
LOKI, LA DONCELLA Y EL GRAN INVIERNO
EL PELO DE SIF Y EL PAPEL DE LA MAGIA EN EL MUNDO ESCANDINAVO
SE LEVANTAN LOS MUROS
EL ROBO DE MJÖLLNIR, EL MARTILLO DE THOR

EL CALDERO Y EL VIAJE DE THOR HACIA EL GIGANTE HYMIR
LA MUERTE DEL JOVEN BALDR
EL MOLINO, LA ABUNDANCIA Y EL HIJO DE ODÍN
EL CREPÚSCULO DE LOS DIOSES
LOS DIOSES Y LAS FIGURAS MITOLÓGICAS
GLOSARIO DE LA MITOLOGÍA GRIEGA
GLOSARIO DE LA MITOLOGÍA EGIPCIA
GLOSARIO DE LA MITOLOGÍA JAPONESA
GLOSARIO DE LA MITOLOGÍA NÓRDICA

MITOLOGÍA GRIEGA

MITOLOGÍA GRIEGA

INTRODUCCIÓN

De todas las características notables y sorprendentes que hacen de los seres humanos lo que somos, la más impresionante es nuestra capacidad de explicar el mundo que nos rodea a través de la historia y de transmitir esta información a través de sucesivas generaciones.

Las fábulas y los cuentos populares contribuyen a un acervo de conocimientos cada vez mayor que nos conecta a través del tiempo y el espacio como pueblo separado pero unido. Es a través de los elementos comunes de la historia como construimos una cultura, una religión y una sociedad, y ninguno ha tenido mayor impacto en el mundo occidental que los antiguos griegos.

Además, nada ha influido más en la narración y la codificación que la palabra escrita, de la que los griegos afirman que es la lengua más antigua que se conserva en el mundo occidental. La lengua sumeria de la antigua Mesopotamia, para ser claros, reclama el título de lengua alfabética escrita "más antigua", pero cayó en desuso poco después del tercer milenio antes de Cristo. Al ordenar su alfabeto en sílabas y palabras, los antiguos griegos crearon una serie de explicaciones sobre el mundo que aún perduran. Siguen estando llenos de asombro y poder y nos permiten a los lectores echar un vistazo a las mentes, los corazones y los miedos de todo un pueblo separado de nosotros por el tiempo, pero no por las emociones o la inteligencia.

Los antiguos griegos y su mitología ocupan una parte indiscutiblemente fundamental de la literatura occidental. Sus figuras y acontecimientos han sido retomados y personificados una y otra vez por

cada generación de escritores que se han enfrentado a ella. El Caballo de Troya, por ejemplo, ha pasado del desierto de la Ilíada a la austera fortaleza de piedra del eufemismo inglés moderno, donde se ha asentado en un uso típicamente mucho menos dramático.

Por tanto, debemos concluir que la principal razón de la supervivencia de estos textos se debe a su difusión escrita y, en consecuencia, debemos utilizar este hecho para establecer "cuándo" estamos hablando de la Antigua Grecia y de sus mitos.

Esto nos lleva a un punto interesante: en particular, debemos establecer el contexto fáctico cuando se trata de obras de ficción. La "antigua Grecia" puede considerarse una zona nebulosa, principalmente geográfica, que se extiende desde la isla de Creta, al sur de los "dedos" del continente griego, hasta la costa de Turquía. Estas fronteras permanecieron inalteradas hasta la conquista romana de Grecia y, según las pruebas arqueológicas, muy probablemente incluso más atrás, hasta el 7000 a.C. Entre estos dos puntos, los líderes luchaban por tierras y títulos, la gente intercambiaba bienes y culturas, y los ejércitos comprometían cuerpos y sangre, por lo que cada vez resultaba más difícil trazar un mapa sin ningún método de documentación. Por lo tanto, a efectos de este libro, situaremos nuestra versión de la "Antigua Grecia" en algún punto entre los dos puntos históricos más alejados: entre los siglos VIII y VII a.C., es decir, en torno a la primera aparición conocida de los escritos de Homero, el gran poeta griego.

¿Por qué empezar con Homero? ¿Por qué no rastrear la mitología hasta sus raíces, intentando desenterrar su esencia y sus orígenes, su "verdad"? Son preguntas justas y enfoques interesantes, pero no pertenecen al ámbito de la historia en sentido estricto, sino al de la arqueología. No nos interesan las razones por las que surgieron los mitos, sino simplemente el hecho de que ya han llegado empaquetados y listos para nuestro placer y admiración. En esencia, nuestro enfoque no es el del botánico, que se preocupa de cómo cada parte de la planta la compone y la sustenta, sino el del jardinero que, con el mismo nivel de cuidado, mantiene vivas las plantas por el bien de la flor.

Por tanto, elegimos a Homero como punto de partida porque su obra marca los primeros casos en la historia de la antigua Grecia en los que los

reinos etéreo y culto de la mitología griega y sus escritos se mezclan con el ámbito de los asuntos humanos. En este periodo asistimos a la codificación de los mitos de los semidioses, testimonio por parte de los griegos tanto del poder de los seres humanos como de la atención que el Olimpo podía prestar a sus creaciones. La obra de Homero equilibró el poder entre la humanidad y aquellos seres que una vez fueron todopoderosos y llenos de gracia, por encima y por debajo de la tierra. Al dotar de razonamiento y emoción humanos al panteón griego, las divinidades se hicieron más comprensibles, menos temidas y, por tanto, más respetadas. Los mitos y la religión de los antiguos griegos ya no estaban separados como antes imaginaban que estaban divididos los cielos de la tierra, sino que en la época de los siglos de Homero se habían fusionado, para no volver a dividirse nunca más por escrito.

¿Cómo era nuestra antigua Grecia? Conocemos sus fronteras, pero como ocurre con cualquier civilización en cualquier lugar del espacio y del tiempo, siempre es más sofisticado y complejo que delimitar un territorio en un mapa, especialmente en el caso de la Antigua Grecia.

En la época de Homero, Grecia estaba dividida en muchos asentamientos pequeños y autónomos, que surgieron principalmente debido a la geografía de la región. Al comprender montañas y valles en el continente y cadenas de islas en el sur, el transporte de masas y las comunicaciones eran increíblemente difíciles. Cada comunidad estaba esencialmente aislada de sus homólogas tanto por arriba como por el mar, y por lo tanto tenía que depender de la autosuficiencia para sobrevivir.

Sin embargo, había varias ciudades-estados "dominantes" en los asuntos griegos: Atenas, Esparta, Tebas y Corinto, todas las cuales, debido a su población y ventajas geográficas, ejercían un control laxo sobre los estados más pequeños y, gracias a una serie de intrincadas alianzas y tratados, podían recurrir a ellos en defensa o en caso de conflicto. Conocemos Atenas por su importancia cultural y política como cuna del pensamiento democrático, y Esparta por su dominio militar y su austeridad, de ahí la palabra "espartana", que allanaron el camino para la expansión de las fronteras de Grecia y, en consecuencia, de su población. Con la explosión demográfica y el hacinamiento de las ciudades-estado establecidas en el siglo VII, se fundaron nuevas colonias por todo el territorio mediterráneo griego recién conquistado. Los colonos fundaban

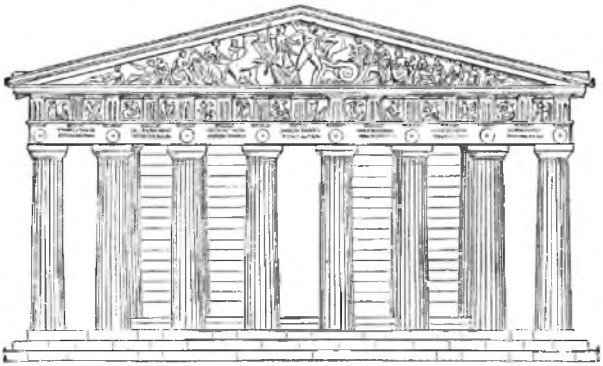
estas ciudades con los nombres de las divinidades de las ciudades-estado de las que procedían, rezando y sacrificándose para obtener prosperidad y protección; ésta es una pequeña prueba de que uno de los vínculos de la antigua Grecia era una religión universal.

Sin embargo, había varias ciudades-estado "dominantes" en los asuntos griegos: Atenas, Esparta, Tebas y Corinto, todas las cuales, debido a sus ventajas demográficas y geográficas, ejercían un amplio control sobre los estados más pequeños y, gracias a una serie de intrincadas alianzas y tratados, podían recurrir a ellos en defensa o en caso de conflicto. Conocemos a Atenas por su importancia cultural y política como cuna del pensamiento democrático, y a Esparta por su dominio militar y su austeridad, de ahí la palabra "espartana", que allanaron el camino para la expansión de las fronteras de Grecia y, en consecuencia, de su población. Con la explosión demográfica y el hacinamiento de las ciudades-estado establecidas en el siglo VII, se fundaron nuevas colonias por todo el territorio mediterráneo griego recién conquistado. Los colonos fundaron estas ciudades con los nombres de las divinidades de las ciudades-estado de las que procedían, rezando y sacrificándose para obtener prosperidad y protección; ésta es una pequeña prueba de que uno de los vínculos de la antigua Grecia era una religión universal.

En la época de Homero, esa religión era una compleja red de significados, interpretaciones y representaciones entrelazadas; las deidades ya no eran representativas de acontecimientos o conceptos únicos, sino que

compartían la carga de sus congéneres. Una colonia de una ciudad-estado consagrada a Deméter, por poner un ejemplo hipotético, podría compartir la misma deidad que su ciudad-estado, aunque las necesidades de los asentamientos pudieran diferir significativamente, lo que se traduce en la responsabilidad de Deméter sobre la cosecha y la ley sagrada.

Cuando se terminó el Partenón, a mediados del siglo V a.C., el panteón de deidades griegas se parecía cada vez más a las columnas individuales del palacio de Atenea. Aunque cada uno tenía un papel individual, debían funcionar juntos, sosteniendo un techo para proteger a sus patronos de lo desconocido.



Aquí es donde entra en juego este libro. Existen innumerables fuentes sobre la mitología griega, de hecho se podría dedicar un libro entero a cómo estos mitos han pasado de mano en mano y se han leído a lo largo de los siglos, y estoy casi seguro de que se ha hecho. Este libro pretende desenredar los hilos que componen esta red de pilares divinos y ver cómo se sostienen por sí mismos. En términos más sencillos, el objetivo es presentar a estas deidades, semidioses y criaturas tal y como han sido entendidos y apreciados a través de las historias tejidas sobre ellos y sus reinos. La intención no es complicar en exceso los mitos mediante citas y contracitas, sino aclararlos y comprimirlos mediante la sencillez de la organización y la articulación de entendimientos comunes. Lo ideal sería que el lector saliera con preguntas propias y profundizara en su lectura de las mitologías y su impacto en el mundo occidental.

Por ello, este libro pretende ser una base de conocimiento de los mitos y personajes de la Antigua Grecia y no pretende agotar todas las fuentes y cuestiones. Es una introducción al mundo de los mitos griegos. En última instancia, pretende ser una apreciación de la historia de la narración, de la disipación del miedo a lo desconocido a través del conflicto humano y divino, la cooperación y el compromiso.

Es ayudar a iluminar la profundidad y amplitud de las comedias y tragedias universales que, a través del espacio y el tiempo, resuenan en nosotros porque, en cierto sentido, las hemos vivido nosotros mismos. Son historias a las que debemos acercarnos sin buscar una "verdad" objetiva, científica o incluso religiosa, sino dejando espacio a las verdades que se comunican de hombre a hombre. Aunque el politeísmo hace tiempo que desapareció del pensamiento y la práctica religiosa occidentales, creo que cuando nos enfrentamos a estos mitos, debemos tener cierta reverencia por estas creaciones antaño omnipotentes y omnipresentes; fueron desencadenadas por la mente humana, que en sí misma es la fuerza creativa más poderosa jamás conocida.

CAPÍTULO 1

¿QUÉ ES UN MITO?

Según los expertos, existen muchas definiciones: Según Walter Burkert, "un mito es un relato tradicional con una referencia secundaria y parcial a algo de importancia colectiva". Según Stephen Kershaw, "un mito es un relato socialmente tradicional". Obsérvese que ninguno de los eruditos menciona la "verdad". Sin embargo, es un error equiparar un mito con una "mentira" o una no-verdad. Si nos remontamos a la antigüedad, pensamos que los mitos son historias o creencias, pero en la época de nuestros antepasados, el "mito" era su realidad. Entonces, ¿por qué se crearon?

La opinión general es que creamos mitos para explicarnos a nosotros mismos nuestro entorno y dar sentido a nuestras experiencias, para responder a la pregunta de dónde venimos, quiénes somos y cómo podemos ser felices. Se puede considerar que la mitología es la precursora de lo que llamamos filosofía, por eso los mitos están tan estrechamente ligados a la religión y al existencialismo, y por eso son tan importantes. Los mitos son también la forma en que recordamos los acontecimientos históricos. Es increíble pensar en toda la historia del mundo antiguo encerrada en un recipiente tan frágil como la mente humana.

CAPÍTULO 2

ANTIGUA GRECIA

Grecia está situada en el sur de Europa y consta de una península y un archipiélago rodeados por tres lados por los mares Jónico, Egeo y Mediterráneo. Los pueblos indoeuropeos, minoicos y micénicos emigraron a la zona en torno al año 2000 a.C., asentándose con éxito en el continente y en islas dispersas. El legendario rey Minos construyó un magnífico palacio en Cnosos, Creta, que se convirtió en el centro del imperio minoico.

Los colonos eran principalmente agricultores y granjeros organizados en grupos familiares extremadamente independientes e ingeniosos. El progreso de estos grupos familiares se vio interrumpido por una invasión doria, que trajo una edad oscura a la región durante casi 500 años, hasta el nacimiento de lo que sería una célebre era de ciudades-estado altamente civilizadas conocida como el periodo clásico, que finalizó en torno al año 336 a.C. Las hazañas de Alejandro Magno para conquistar el mundo sacudieron Grecia y Tebas cayó en su poder hacia el 335 a.C., marcando el inicio del periodo helenístico que duró hasta aproximadamente el 146 a.C.

Es prácticamente imposible calcular la población griega durante este periodo histórico. La mejor estimación para el siglo V a.C. oscila entre 800.000 y 3 millones de personas. Lo cierto es que la antigua Grecia está considerada la cuna de la humanidad en lo que respecta al arte, la cultura y la democracia, razón por la cual sigue existiendo un intenso interés por la mitología de aquellos tiempos.

"Enterrad mi cuerpo y no construyáis ningún monumento.
Mantén mis manos fuera para que la gente sepa que el que ganó el mundo
no tenía nada en la mano cuando murió".
Alejandro Magno 356-323 a.C.

2.1 LAS FUENTES DE LA MITOLOGÍA GRIEGA

Los griegos eran politeístas y, como consecuencia de la extensa y variada geografía de la civilización naciente, los mitos que se desarrollaron incluían muchas variaciones, incluso más de las que suele esperarse en una tradición oral. No había ningún texto sagrado que seguir ni ninguna estructura religiosa o social formal: cada pequeño asentamiento o aldea tenía sus propias deidades favoritas y a veces había interpretaciones contradictorias de los mitos populares. Sin duda, la mitografía se enseñaba en las escuelas y ya en el año 500 a.C. existían "manuales" de mitos recopilados por diversas personas. Hay varios textos antiguos que son fundamentales para comprender este periodo.

Uno de los más importantes, "La Ilíada", es un poema épico escrito en el 750 a.C. por Homero. Narra el final de la guerra de Troya y es una de las principales fuentes para nuestra comprensión de la época.

La otra gran obra de Homero, "La Odisea", transcurre tras la caída de Troya y narra el fantástico viaje de Odiseo hacia su esposa Penélope. Increíblemente, estas magníficas fuentes han llegado hasta nosotros íntegras. Hesíodo, contemporáneo y poeta de Homero, presenta una genealogía increíblemente detallada de los dioses desde Khaos hasta Polidoro en la "Teogonía", que contiene una vívida descripción de la creación del universo y de los acontecimientos de la guerra con los Titanes. Una segunda obra de Hesíodo, "Los trabajos y los días", trata de la vida humana y los valores morales a través de las historias de conocidos personajes míticos como Prometeo y Pandora, ofrece consejos sobre agricultura y explica los días afortunados y desafortunados.

La poesía lírica también fue abundante en este periodo. Un poema como "Es más que un héroe" de Safo (c610-c570 a.C.) capta la naturaleza personal de los "mitos" y la ambivalente sexualidad que formaba parte de la vida griega.

Oda de los celos

Igual a los dioses me parece, ese hombre

Que se sienta ante ti y de cerca
te escucha: tu voz suena dulce
y tu sonrisa
enciende el deseo. Y esto el corazón
estalla en mi pecho: si te miro
por un instante, no me sale
un hilo de voz,
pero mi lengua está rota, corre delgada
bajo mi piel inmediatamente una llama,
Ya no puedo ver con mis ojos, mis oídos retumban
fuerte en mis oídos,
y un sudor frío me empapa, un temblor
me sacude por todas partes, y estoy aún más pálido
que la hierba, y siento que la muerte no está lejos
para mí.
Pero todo se aguanta, pues.
La muerte no está lejos de mí.

Píndaro (c522-c438 a.C.) fue probablemente el mayor poeta lírico y se especializó en odas corales a gran escala, a menudo celebrando victorias atléticas en el Olimpo. También era conocido por "corregir" copias escritas de la mitología tradicional.

Apolonio de Rodas nació probablemente en la primera mitad del siglo III a.C. y proporciona una excelente fuente sobre el mito de Jasón y el vellocino de oro en su obra "Argonáutica". A veces se le confunde con el erudito griego Apolodoro, nacido hacia el 130 a.C. y conocido sobre todo por su "Crónica de la historia griega".

Los filósofos de la época clásica también aportan algunas ideas sobre la mitografía de Grecia, aunque son más negativas que positivas. Sócrates (c469-399 a.C.) es considerado el padre de la filosofía, una figura controvertida en la historia griega, pero un maestro superdotado. Su estilo pedagógico consistía en hacer preguntas a sus alumnos y utilizar sus respuestas para mejorar su razonamiento: un estilo que aún hoy se utiliza y que lleva su nombre, comúnmente llamado Método Socrático. Criticaba a los dioses y llegó a sugerir que en realidad sólo podía haber un dios.

Cuando se enteró de que el Oráculo de Delfos le había llamado el hombre más sabio del mundo, Sócrates se enfadó mucho. Una de las citas que se le atribuyen es: "No puedo enseñar nada a nadie; sólo puedo hacerles pensar". El mayor discípulo de Sócrates, Platón (429-347 a.C.), criticaba abiertamente a Homero y Hesíodo: "Éstos, en mi opinión, han compuesto historias falsas que han contado y siguen contando a los hombres".

Aristóteles (384-322 a.C.) también se mostró bastante despectivo con la escuela de Hesíodo, afirmando que "sobre los que inventaron mitologías ingeniosas no vale la pena escribir un libro serio". Por eso resulta un tanto desconcertante descubrir que escribió un libro entero sobre el tema, titulado "Metafísica", en el que expresaba su aprecio por el hecho de que los grandes mitos fueran a menudo la base de formulaciones filosóficas sobre la naturaleza del ser. "Es señal de una mente educada ser capaz de entretener un pensamiento sin aceptarlo", decía Aristóteles.

Sin embargo, la fuente más importante de información sobre la naturaleza y el lugar de los mitos griegos es la obra de los grandes dramaturgos de la época clásica: Esquilo, Sófocles, Eurípides y Aristófanes. Estos últimos merecen un análisis mucho más profundo; más adelante hablaremos de ellos.

CAPÍTULO 3

LA CREACIÓN DEL UNIVERSO Y LOS DIOSES

El principio de los tiempos es muy oscuro en la mitología griega, con muchas variaciones sobre lo que se supone que ocurrió, especialmente en lo que respecta al orden de los acontecimientos. En lugar de enredarme en los detalles, opté por tomar un camino intermedio, basado en horas de lectura sobre el tema. Al principio existía Khaos, un dios en sí mismo o un conjunto de circunstancias. Nuestra palabra "caos" proviene de este dios. Pero en la mitología griega primitiva tiene un significado muy diferente: un estado de total confusión o desorden; una falta total de organización u orden.

En la mitología griega era un estado "sin forma o vacío" y no tenía nada que ver con una gran cantidad de ruido y confusión. En realidad era un vacío o espacio que existía, quizá como resultado de la separación del cielo y la tierra. De las profundidades de Khaos nació Gaia, es decir, la tierra misma. Gaia era hermosa; separaba el cielo de la tierra, el agua de la tierra y el aire del espacio. Dio a luz a Urano (el cielo) que, a su vez, creó la lluvia para crear montañas, ríos, animales y plantas. Gea también dio a luz a Nyx (la noche), Ponto (el mar), Tártaro (el Inframundo) y Erebo, la oscuridad que cubre el Inframundo. En algunas versiones, Gea también da a luz a la diosa Afrodita, que trae el amor y la belleza al mundo.

Gaia y Urano se aparean para dar a luz a la primera de sus muchas crías, los 12 Titanes, deidades enormes y poderosas, como Océano, que

tiene miles de crías, es decir, todos los ríos del mundo. A otro Titán, Hiperión, se le atribuye la creación de la Aurora, el Sol y la Luna.

Un vástago importante fue Cronos, que pronto desempeñará un papel crucial y doloroso en esta historia épica. El segundo grupo de deidades nacidas de Gea y Urano son los Cíclopes; también son enormes y poderosos y fueron los primeros herreros. Los tres cíclopes eran conocidos como Sterope, Bronte y Arge. Cada uno de ellos tenía un ojo aterrador en el centro de la frente y eran los responsables de los relámpagos, los rayos y los truenos. El mundo era cada vez más ruidoso. Urano y Gea tuvieron otros tres hijos formidables, conocidos como los Hecatónquiros: cada uno de ellos tenía cien manos y cincuenta cabezas y eran lo suficientemente gigantescos como para lanzar montañas enteras. También eran responsables de los terremotos.

En realidad, Urano era un líder razonable y todos los dioses eran bastante felices bajo su mandato. Sin embargo, el propio Urano desarrolló una intensa antipatía hacia su propia descendencia que no se explica de ningún modo. Decidió impedir que sus hijos nacieran y los arrojó sin contemplaciones al vientre de Gaia, interpretado como "escondido en partes secretas de la tierra". Esto la enfureció y cuando sus súplicas para aliviarla de este dolor y carga no surtieron efecto, conspiró con Cronos, uno de sus hijos, para castigar a Urano por esta crueldad.

El plan era diabólico. Cuando Urano vino a acostarse con ella, Cronos, presumiblemente desde el interior de su madre, cortó los genitales de su padre con una guadaña y los arrojó, sangrantes, a la tierra. "Y no en vano cayeron de su mano, pues todas las gotas de sangre que brotaron Gaia las recibió, y a medida que avanzaban las estaciones trajo a los fuertes Erinyes y a los grandes Gigantes... con armaduras brillantes, sosteniendo largas lanzas en sus manos, y a las Ninfas que llamaron Meliai sobre toda la tierra ilimitada". (Las Erinyes eran las Parcas o Furias), que incluían deidades como Poinai, Aroi y Praxidikai, cuyas tres tareas respectivas eran las represalias, las maldiciones y la justicia. Los Gigantes eran una tribu de gigantes muy fuertes y la causa de la actividad térmica y los volcanes.

Entre ellos se encontraban dioses como Encélado y Porfirión. Las Meliai eran las ninfas nutricias del dios Zeus y posiblemente también las nutricias de la humanidad. En algunas versiones, los genitales se arrojan al

mar y Afrodita, la diosa del amor, nace de la espuma que se forma de la semilla.

No sería la única vez que un hijo usurpa a su padre. El triunfante Cronos se convierte en rey de los dioses, libera a todos sus hermanos y se casa con Rea, su hermana. Ambos tienen seis hijos: los dioses Aestia, Deméter, Hera, Hades, Poseidón y Zeus. De algún modo, Cronos se entera de una profecía según la cual será derrocado por uno de sus hijos, por lo que cada vez que nace uno se lo traga vivo. Rea está desesperada por salvar al menos a uno de sus hijos y, cuando nace Zeus, lo envía en secreto a Creta para que lo críen las ninfas. En su lugar, envuelve una gran piedra en pañales y se la da a Cronos, que enseguida se la traga.

Zeus se convierte en un formidable guerrero y amante y regresa al Olimpo como copero de Cronos. Esto le permite administrar una poción mágica a Cronos que le hace regurgitar a los hermanos de Zeus (así como la roca que representa al propio Zeus). Esta piedra, conocida como la piedra de Omphalos, aún se conserva en el santuario de Delfos; aunque existen varias explicaciones de por qué esta piedra llegó a residir en Delfos, ésta es sólo una de ellas.

En agradecimiento, sus hermanos se aliaron con Zeus contra su padre. Esto desencadenó una rivalidad entre los dioses del Olimpo, liderados por

Zeus, y los Titanes, liderados por Cronos. El conflicto resultante se conoce como la Titanomaquia, que duró diez años. Al final, Zeus prevaleció y los Titanes derrotados fueron desterrados al Tártaro, con pocas excepciones. Al titán Atlas se le encargó sostener la Tierra sobre sus hombros; a los hermanos titanes Epimeteo y Prometeo, que se habían puesto del lado de Zeus, se les encargó crear a los primeros hombres mortales en lugar de desterrarlos.

Los olímpicos victoriosos se retiraron al Olimpo y esperaban un periodo de mayor civilización. Durante este periodo se celebraron los primeros Juegos Olímpicos. Sólo podían participar hombres. Zeus se casó con su hermana Hera y engendró con ella a muchos otros dioses en numerosas uniones: las Gracias, las Estaciones y las Musas, por nombrar algunos.

La relativa paz no duró mucho, ya que los Gigantes se burlaron de los Olímpicos interfiriendo en el funcionamiento de la tierra desviando ríos, moviendo montañas y, en general, causando estragos, hasta que se desató una gran batalla: la Gigantomaquia. Zeus reafirmó su poder como rey de los dioses y restableció el orden en el universo. Zeus volvería a ser desafiado por el dios más temido de todos, el horrible monstruo Tifón, tan alto como las estrellas y capaz de sostener el mundo entero en sus manos. De su cuello brotaban 100 dragones con ojos que destellaban fuego y estaba cubierto de alas. Era fruto del último apareamiento entre Gea y Tártaro y estaba decidido a conquistar el Olimpo. Finalmente, Zeus lo acorraló utilizando 100 rayos a la vez y colocó el monte Etna sobre él para mantenerlo a raya. Incluso hoy, la humanidad se ve amenazada por Tifón, ya que la gran bestia intenta liberarse de su prisión.

"Cómo debieron reírse los dioses cuando añadieron la Esperanza a los males con que llenaron la caja de Pandora
porque sabían muy bien
que este era el mal más cruel de todos, porque es la Esperanza que lleva a la humanidad a soportar su miseria hasta el final".
W. Somerset Maugham (escritor británico 1874-1965)

3.1 ¿Y EL HOMBRE? ¿Y LA MUJER?

Quizá te llamó la atención que todos los dioses adoptaran forma humana. Esta es una de las anomalías de la mitología griega: el hombre mortal parece haber sido una idea tardía.

Tal vez se crearon porque los dioses se habían cansado de cuidar de sí mismos en términos de sustento; tal vez se crearon simplemente para cultivar cosechas que proporcionaran alimento, vino y combustible para el fuego a los dioses. Algunos estudiosos sugieren que se crearon simplemente como diversión y entretenimiento para los dioses.

Es posible que proporcionaran a los dioses cuerpos de combate adicionales en sus interminables batallas. Cuando Zeus encargó a Prometeo y a su hermano Epimeteo que crearan a los hombres, su única condición fue que no tuvieran inmortalidad.

Es interesante que Prometeo signifique "alguien que evalúa antes de actuar" y Epimeteo "alguien que actúa espontáneamente y luego evalúa". Prometeo encargó a Epimeteo que creara muchas otras criaturas para habitar la tierra y las dotara de las diversas cualidades y habilidades necesarias para prosperar y protegerse: rapidez, fuerza, alas, garras, caparazones, astucia, pelaje, etc. Mientras tanto, Prometeo modelaba laboriosamente al hombre en arcilla y a semejanza de los dioses. Cuando terminó, Epimeteo había agotado todas las cualidades especiales y no tenía nada especial con qué dotar al hombre. Prometeo se había encariñado con la criatura que estaba creando y decidió que lo mejor que podía hacer era permitir al hombre caminar erguido, para que pudiera alzar los ojos al cielo y alabar a los dioses. También concedió al hombre el don del fuego. Entonces pidió a Atenea que diera vida al hombre: así surgieron los hombres. A Zeus, sin embargo, le disgustó mucho que el hombre hubiera adquirido el don del fuego.

Furioso, condenó a Prometeo a permanecer encadenado a una montaña por toda la eternidad. Todos los días venía un águila feroz, le arrancaba el hígado y se lo comía. Como Prometeo era inmortal, su hígado volvería a crecer cada noche, condenándole a repetir la experiencia. Al final, fue salvado por el semidiós Heracles.

No contento con el castigo a Prometeo y queriendo castigar también al hombre, Zeus ordenó a Hefesto que creara una mujer tan bella que "atormentara los corazones de los hombres" para siempre. Aunque Hefesto era el herrero de los dioses, también era un hábil artesano y a menudo realizaba obras decorativas de gran belleza para las diosas. A la encantadora mortal, una criatura femenina que creó a partir de arcilla como el hombre, la llamó Pandora, que significa "la que lleva todos los dones". Zeus ordenó a todos los dioses que le hicieran un regalo, lo que parece muy amable, sólo que encargó a Hermes que le enseñara a ser "engañosa, terca y curiosa".

Finalmente, el recipiente, que podría haber sido una caja o, más probablemente, una tinaja, se llenó de todos los males y miserias que podían imaginar, incluida la peste y otras enfermedades contagiosas, el hambre, la pobreza, etc. Está claro que Zeus la quería como castigo para la humanidad. Se le ordenó no abrir la caja bajo ninguna circunstancia y fue enviada como regalo para casarse con Epimeteo. Al principio, Pandora obedeció la orden del dios, pero finalmente su curiosidad pudo más y abrió el jarrón. Fue arrollada por las horribles criaturas que huyeron inmediatamente y se extendieron por todo el mundo, causando grandes daños. Presa del pánico, cerró la tapa de golpe y, por una de las ironías más inimaginables del universo, la última criatura, la Esperanza, quedó atrapada en la caja.

Tanto Ovidio como Hesíodo hablan de las edades del hombre. Ovidio enumera cuatro edades y Hesíodo cinco. Ninguna de las listas encaja perfectamente en la cronología generalizada de la creación del universo. Hay que recordar que todas las fuentes de esta historia antigua fueron puestas por escrito cientos de años después de que supuestamente tuviera lugar y por diferentes escritores con diferentes agendas en diferentes momentos; por lo tanto, es como la exégesis de las escrituras cristianas. Según Hesíodo, la primera edad del hombre se conoce como la Edad de Oro y era una época en la que todos vivían en armonía y felicidad. Los animales podían conversar utilizando el lenguaje humano. Era una época de abundancia e incluso si la muerte llegaba, lo hacía suavemente y por la noche, mientras uno dormía. Esto fue durante el reinado de Cronos.

Entonces Cronos se comió a sus hijos, provocando la Titanomaquia, y diez años de guerra acabaron con esta era.

Los dioses crearon entonces la Edad de Plata del Hombre. Estos mortales tardaron mucho en crecer y nunca llegaron a madurar. Siguieron siendo muy infantiles y desobedientes y nunca prestaron la debida atención al honor de los dioses. Zeus se impacientó con su estupidez y los destruyó, enviando sus espíritus a vivir al Hades.

Zeus pronto se aburrió sin la humanidad con la que jugar, así que creó una impetuosa raza de mortales fuertes y guerreros. Estaban obsesionados

con las armas que construían de bronce; incluso construían sus casas de bronce - de ahí la Edad de Bronce del Hombre. Sin embargo, se consumieron tanto por su agresividad que no comieron pan y se destruyeron unos a otros, comiendo en su lugar los corazones de sus víctimas. Zeus estaba tan molesto por este canibalismo que envió el Gran Diluvio para destruirlos. Sus espíritus fueron desterrados a los infiernos. Como curiosidad, el año del Diluvio en la ortodoxia cristiana suele fijarse en torno al 2348 a.C. En la mitografía griega, la fecha del Gran Diluvio o solamente Diluvio suele calcularse en torno al año 1456 a.C.

En la Edad de los Héroes que siguió, Zeus parece haber dado en el clavo, justo a tiempo para las Guerras de Troya y la guerra contra Tebas. Sin embargo, estos mortales eran muy nobles y respetados por los dioses, algunos hasta el punto de convertirse en semidioses. La mayoría de ellos murieron durante las guerras, pero sus espíritus fueron a los Campos Elíseos, donde recibieron su recompensa y vivieron en paz y felicidad.

Finalmente, Zeus creó al hombre de la Edad de Hierro, la edad que persiste hasta nuestros días. Hesíodo no tenía nada bueno que decir sobre esta época: "No habrá favor para el hombre que cumple su juramento, ni para el justo, ni para el bueno; más bien los hombres alabarán al malhechor y su comportamiento violento. La fuerza será justa, y la reverencia dejará de serlo; y los impíos harán mal al hombre digno, hablando palabras falsas contra él, y jurarán por ellos'. Es un panorama sombrío y una época de estrés y derrumbe de la moralidad. Los hombres se engañan y mienten y no sienten vergüenza al hacerlo.

Envejecemos rápidamente y cada vez más, el mal triunfará y nuestros dioses nos abandonarán, hasta que Zeus vuelva como destructor. La mayor parte de esta información procede de los "Trabajos y días" de Hesíodo, traducidos por Hugh G. Evelyn-White.

Existe otra versión del final de la Edad de Bronce, llamada el mito de Deucalión. Deucalión era uno de los hijos de Prometeo. En esta versión, Licaón, rey de Pelasgia, sacrificó un niño a Zeus, lo que enfureció mucho al dios. Zeus convirtió al rey en lobo y decidió destruir a la impía raza humana con un gran diluvio. Prometeo advirtió a su hijo y les dijo a él y a su esposa que construyeran una especie de gran cofre que sobreviviera al diluvio. Este

cofre era lo suficientemente grande como para albergarlos a ellos y algunos suministros vitales, lo que les permitió sobrevivir a la inundación. Al cabo de nueve días y nueve noches, las aguas del diluvio comenzaron a retirarse y su barca se posó en el monte Otri, en Tesalia (o monte Parnaso, según algunas versiones). Deucalión y su esposa Pirra lloraron al ver la desolación y consultaron al oráculo Temis, preguntando cómo podían crear una raza humana nueva y, esperaban, que fuera mejor. Según Ovidio en sus Metamorfosis, la respuesta que recibieron fue: "Con la cabeza cubierta por un velo y las vestiduras sueltas, echad tras vosotros, a medida que avanzáis, los huesos de vuestra gran madre".

La respuesta les dejó perplejos. A Pirra le disgustó la idea de perturbar los huesos de su madre y se preguntó por qué les habían dado un consejo que sin duda disgustaría a los dioses. Después de pensarlo un rato, ambos cogieron piedras, que representaban los "huesos" de la tierra (su "gran madre") y las lanzaron detrás de ellos mientras caminaban. Las duras piedras empezaron a ablandarse, a cambiar de forma y a cobrar vida: las piedras de Deucalión se convirtieron en hombres y las de Pirra en mujeres, restaurando así la raza humana.

Zeus no se disgustó, pues consideraba a esta pareja piadosa, respetuosa y apasionada por la humanidad. La propia Tierra regeneraba todas las demás formas de vida, incluidos los animales, mediante el encuentro entre los rayos del sol y la humedad de la tierra reseca. Este fue el pueblo de la Edad de los Héroes, si se siguen las cinco edades de Hesíodo, o, si se sigue a Ovidio, que sólo registra cuatro edades, fue el comienzo de la Edad de Hierro, la edad actual. Esto explica sin duda la dureza de espíritu del hombre y su determinación por sobrevivir.

"¿Lo que es santo es amado por los dioses porque es santo?,
¿o es santa porque es amada por los dioses?".
(Inscrito en el Templo de Apolo en Delfos)

CAPÍTULO 4

EL PANTEÓN GRIEGO

Hay muchas otras deidades que componen todo el panteón de la mitología griega y sostienen la intrincada estructura de la forma en que los griegos entendían su mundo, pero en lo que respecta a la creación, en resumen:

- Khaos produjo Gaia
- Gea dio a luz a Urano, Nyx, Ponto, Erebo y posiblemente Afrodita.
- Gaia y Urano se aparean y tienen muchos hijos, el más importante de los cuales es Titán.
- Urano es derrocado por su hijo Titán, Cronos, que corta los genitales de su padre.
- La sangre de los genitales cae a la tierra y fecunda a Gaia, que engendra más descendencia, incluidos los Gigantes.
- El esperma de los genitales cae al mar, creando probablemente a Afrodita.
- Cronos se convierte en rey y se casa con su hermana, Rea.
- Cronos es derrocado por su hijo, Zeus, que se convierte en el dios del Olimpo.
- La rivalidad con los Titanes da lugar a la Titanomaquia.
- Zeus sale victorioso y ordena la creación del hombre.
- Zeus se casa con su hermana Hera.
- La paz se destruye por la rivalidad con los Gigantes, lo que lleva a la Gigantomaquia.
- Zeus vuelve a vencer y los olímpicos reinan para siempre.

La esencia de la historia es épica, violenta e impulsada por las luchas de poder y la violencia.

Los olímpicos más importantes son: Zeus, Hera, Poseidón, Deméter, Atenea, Apolo, Artemisa, Ares, Afrodita, Hefesto, Hermes, Estia y Dioniso.

Los padres de Poseidón eran en realidad Titanes y el dios se representa a menudo con un delfín, uno de sus animales sagrados, o con un tridente en la mano. Es el dios de los mares, los ríos y los caballos, y a veces se le confunde con Zeus.

Hera era la reina de los dioses, esposa y hermana de Zeus. El matrimonio fue tormentoso, por no decir otra cosa. Era extremadamente celosa y vengativa; esto no era sorprendente, ya que Zeus era más infiel que la mayoría de los maridos. Era la diosa de las mujeres, el matrimonio y el parto. Sus animales sagrados eran la vaca y el pavo real, y a menudo se la representa con una corona, un bastón de loto o un león.

Apolo es el único dios cuyo nombre ha permanecido inalterado en la mitología romana. Era un dios complejo y muy encantador, incluso guapo, pero siempre desafortunado en el amor. Era muy querido por los dioses y era el dios de la música, la profecía, la enfermedad y la curación, el sol y la educación. A menudo se le representa con una lira de oro o un arco y una flecha de plata. Su historia de amor más famosa fue cuando se enamoró de la hija del rey Príamo, Casandra. En un intento por conquistarla, le otorgó el don de la profecía. Cuando finalmente le rechazó, le dio un beso de despedida y le quitó su poder de persuasión. Desde entonces, aunque sus profecías siempre se cumplían, nadie la creía.

Artemisa, la diosa virgen de la caza y de los cazados, era la hermana gemela de Apolo. También era la diosa de la castidad, los coros y la protectora de los niños y los animales salvajes. A menudo se la representa con arco y flecha, lanza, lira o acompañada de un ciervo. Sus animales sagrados son el ciervo, el oso, el jabalí, la pintada y la codorniz. Era una cazadora intrépida.

Deméter era la diosa de la agricultura, el grano, el pan y la cosecha. Enseñó al hombre a cultivar y utilizar el maíz. Sus animales sagrados eran serpientes, cerdos y salamanquesas, y a menudo se la representa con una

gavilla de grano o una cornucopia. Tuvo varios amantes e hijos, pero su favorita era su hija de Zeus, Perséfone. Perséfone fue raptada por Hades y llevada clandestinamente a sus dominios, el inframundo. Deméter estaba angustiada y, descuidando todos sus deberes, buscó desesperadamente a su hija. Los cultivos dejaron de crecer y empezaron a marchitarse y morir, y pronto la amenaza del hambre se cernió sobre la tierra. Finalmente, Zeus intervino e hizo un trato con Hades para que Perséfone pudiera volver con su madre. Cuando se marchó, Hades le dio a comer a Perséfone una granada; esto indujo un hechizo que la obligaba a volver a Hades durante seis meses al año para visitarlo. Esto nos lleva al invierno, cuando Deméter llora una vez más la pérdida de su hija especial.

4.1 HIMNO A ATENEA

"Empiezo a cantar a Palas Atenea,
diosa gloriosa, de ojos brillantes, inventiva y corazón inquebrantable,
virgen pura, salvadora de ciudades, valiente, Tritogenia.
De su terrible cabeza el sabio Zeus en persona la despojó
ataviados con armas guerreras de reluciente oro,
y todos los dioses se estremecieron al contemplarla".
-Homero

Atenea o Athena es la diosa de la guerra, el heroísmo, los buenos consejos y las aceitunas. Sus padres fueron Zeus y su primera esposa, Metis. Su nacimiento fue extraordinario: un oráculo predijo que el primer hijo de Zeus sería una niña y el segundo un niño, que lo desbancaría, igual que Zeus había desbancado a su padre. Cuando Metis estaba embarazada de su primer hijo, Zeus la devoró, con la esperanza de confundir la profecía. Al cabo de un rato, tuvo un dolor de cabeza intenso que le hizo gritar de agonía. Los demás dioses se reunieron a su alrededor y Hermes ordenó a Hefesto que partiera el cráneo de Zeus, de donde emergió Atenea, completamente vestida y prodigiosamente armada. Según Hesíodo, Metis tenía más cerebro que todos los hombres juntos y este hecho, junto con la forma en que nació su hija, significaba que Atenea tenía abundancia de sabiduría e inteligencia. Permaneció virgen y se la suele representar con una

lanza, un casco y una égida, un escudo redondo decorado con la imagen de la gorgona Medusa y bordeado por imágenes de serpientes.

Atenea era inventiva y se le atribuye la producción del primer olivo y muchos otros inventos útiles, como las bridas para los caballos. Una estatua colosal de oro y marfil se erigió en la Acrópolis de Atenas hasta el siglo V d.C., cuando los bizantinos la trasladaron a Constantinopla y desapareció por el camino. ¡Qué golpe debió de ser!

Hermes es uno de los dioses más activos y fascinantes. Dios de los viajes, el comercio, los ladrones, la cría, la suerte y el lenguaje, también era el guía de los muertos y el heraldo de los dioses. Era un poco bromista, pero sobre todo servía, y hay tantas historias de él causando problemas como de él ayudando a la gente a salir de problemas. Su padre era Zeus y su madre una ninfa de las montañas. No se casó, pero cuenta la leyenda que Pan era su hijo. Una vez robó el rebaño sagrado de Apolo e invirtió las pezuñas para que los perseguidores fueran en dirección contraria. Inventó la lira, los dados y el alfabeto. Se le suele representar con un sombrero alado y sandalias, y portando un bastón de heraldo.

Ares era un dios de la guerra, al igual que Atenea. Sin embargo, representaba la realidad de la guerra que requería agresión física y fuerza abrumadora en lugar de la estrategia intelectual de Atenea. Hijo de Zeus y Hera, era también el dios de la batalla y la virilidad. Su animal sagrado era el buitre y a veces el perro. Se le representaba con casco, escudo y lanza. Era el amante de Afrodita y, en algunas versiones de su historia, sus hijas eran las Amazonas.

Estia era la diosa de la casa, la familia, el hogar, las comidas y las ofrendas sacrificiales, así como de la arquitectura. Era la más gentil y suave de las Olímpicas, una virgen devota y normalmente representada con un velo en la cabeza, una rama del árbol casto y una tetera. A pesar de su actitud reservada, cada comida en un hogar griego empezaba y terminaba con una ofrenda dedicada a ella; en muchas ciudades-estado, siempre se mantenía encendido un fuego en el templo local para ella. Tenía un poder de otro tipo.

Hefesto era el único dios considerado feo y deforme. En algunas versiones de su creación nació cojo, en otras adquirió su cojera cuando uno

de sus padres lo arrojó del monte Olimpia por ser imperfecto. Se dice que su madre lo dio a luz sola, sin Zeus. Sin embargo, se convirtió en uno de los dioses principales y era el dios de la metalurgia, los herreros, el fuego, la construcción, la escultura y los volcanes. Construyó la mayor parte del armamento de los dioses, incluidos los escudos de Zeus y Atenea. Era muy gentil y mecenas de las artes. Sus animales sagrados eran el asno y la grulla, y a menudo se le representa montado en un asno y sosteniendo un yunque, un martillo y unas tenazas. Su matrimonio con Afrodita fue concertado por Zeus; el hijo de esta unión, Eritonio, era mitad hombre y mitad serpiente.

Estos 12 dioses eran conocidos como los Olímpicos y gobernaban a todos los demás dioses, el universo y todos los aspectos de la existencia humana. Dioniso, un caso especial, se encuentra más adelante.

4.2 AQUILES HABLA CON EL VIDENTE CALCAS.

Profeta del mal, ¿cuándo has dicho
cosas buenas para mí? Te gusta predecir lo peor,
¡siempre lo peor! Nunca das buenas noticias.
Homero; Ilíada. Libro I

CAPÍTULO 5

LA GUERRA DE TROYA

La guerra de Troya es una de las grandes historias de todos los tiempos. En los siglos XII y XIII se consideraba un hecho histórico y consistía en que el ejército griego, liderado por Agamenón, cruzaba los mares hasta Esparta con más de mil naves para exigir, o luchar por, el regreso de Helena, la esposa de Menelao, que había huido con el príncipe Paris.

A mediados del siglo XIX, la historia quedó relegada a un acontecimiento mitológico. En 1870, un arqueólogo llamado Heinrich Schliemann asombró al mundo al descubrir la antigua ciudad de Troya, los restos indiscutibles de un antiguo conflicto y los restos de los tesoros del rey Príamo en Hisarlik (Turquía). Para entonces, ya se habían estudiado los escritos de Eratóstenes, bibliotecario de la Gran Biblioteca de Alejandría. Había compilado una Cronografía de las fechas de los acontecimientos más importantes, en la que informaba de la Guerra de Troya desde 1194 hasta 184 a.C. El yacimiento de Schliemann contenía en realidad muchas ciudades construidas unas sobre otras y Wilhelm Dörpfeld, que había sido el joven ayudante de Schliemann, confirmó en 1893 que el nivel Vll-a de las excavaciones era la Troya homérica.

Leyendo la Ilíada de Homero se aprende mucho sobre la mitología griega, sobre todo al leer las historias de los héroes protagonistas.

La Ilíada en sí sólo abarca 53 días al final del décimo año de la guerra, pero las ramificaciones del acontecimiento abarcan al menos 20 años.

Todo empezó con una manzana de oro en la que estaba grabado: "Para la más bella". Fue un regalo de bodas, arrojado al suelo por Eris, la diosa de la discordia, cuando descubrió que sólo ella entre los dioses no había sido invitada a la boda de la diosa Tetis con un digno mortal, Peleo.

Hera, Atenea y Afrodita reclamaron la manzana y el príncipe troyano Paris fue designado para arbitrar. Atenea ofreció a Paris la sabiduría y la habilidad de un gran guerrero si la elegía como vencedora; Hera le ofreció como incentivo el poder político y el control de toda Asia; Afrodita le ofreció la mano de la mujer más bella del mundo, Helena de Esparta, si la elegía. Paris eligió a Afrodita y partió hacia Esparta en "misión diplomática" para reclamar su presa, Helena, casada con el rey de Esparta, Menelao. A lo largo de los 20 años que dura esta epopeya, las ramificaciones son más numerosas que las de una telenovela: hay traiciones, tensiones, momentos "de caja de pañuelos", elecciones imposibles, decisiones desastrosas y los dilemas más monumentales imaginables, todo ello intercalado con la constante interferencia de los dioses (momentos literales de "deus ex machina"), para facilitar los acontecimientos y los resultados que desean.

Expliquémoslo con algunos ejemplos.

Afrodita hace que Helena se enamore de Paris en cuanto lo ve. Cuando Menelao tuvo que asistir a un funeral de estado lejos de casa, Paris la cortejó, la secuestró y partió hacia su hogar en Troya. Existe un gran debate sobre si Helena se marchó por voluntad propia o no y sobre si se llevó consigo bienes del Estado o no.

El vidente Calchas hizo varias profecías sobre la guerra de Troya; una de las primeras fue que Troya sólo caería si la expedición incluía a los dos grandes guerreros Aquiles y Odiseo. Esto provocó un retraso, principalmente porque Odiseo, un héroe astuto, elocuente y hábil, aunque atípico, no quería ir. Fingió estar trastornado para evitar ser reclutado. Cuando llegó el mensajero, estaba sembrando sus campos con sal en lugar de semillas para fingir esta locura. Por desgracia, el oficial conscripto puso al hijo pequeño de Odiseo en el camino del arado, y cuando Odiseo se agachó, su estratagema quedó al descubierto. Odiseo abandonó su hogar a regañadientes, sabiendo que pasarían veinte años antes de que regresara.

Aquiles tenía quince años cuando partió a la guerra, vistiendo la armadura de su padre que había creado para él Hefesto. No volvería.

Un segundo pronunciamiento terrible fue que Agamenón, que encabezaba la expedición, había ofendido a la diosa Artemisa y que tendría que sacrificarle a su hija Ifigenia antes de que los vientos en calma pudieran hacer zarpar la flota. Cuando el sufrido padre levantó su daga para asestar el golpe mortal, una espesa niebla descendió sobre el altar. Cuando se despejó, el pequeño cuerpo de Ifigenia había sido sustituido por un cervatillo, presumiblemente por Artemisa. Hesíodo dice que Ifigenia se convirtió en la diosa Hécate.

Cuando los griegos acamparon ante las impenetrables murallas de Troya, Paris se negó a devolver a Helena y comenzó el asedio. Esto se convirtió en una forma de vida para los participantes. En un momento dado, se organizó un duelo entre Menelao y Paris para intentar desbloquear la situación.

"Inmediatamente cesaron sus ataques y callaron, mientras Héctor hablaba a ambos ejércitos: "Oíd, troyanos y griegos vestidos de bronce, estas son las palabras de Paris, origen de toda esta contienda. Pide que ambos bandos depongan sus afiladas armas mientras él y Menelao, amado de Ares, luchan en singular combate entre los ejércitos, por Helena y todos sus tesoros. El que gane y demuestre ser el mejor se llevará a casa tanto las riquezas como la mujer, mientras que el resto firmaremos un tratado bajo juramento".

Cuando hubo terminado, reinó el silencio, hasta que Menelao habló con un fuerte grito de guerra: Escuchadme ahora. El mío es el corazón que más ha sufrido: propongo que griegos y troyanos se separen en paz, pues tú has soportado mucho dolor por esta disputa mía con Paris, aunque fue él quien la inició. Aquellos de nosotros que estén destinados a morir, que caigan; los demás partirán rápidamente en paz. Traed dos ovejas, un carnero blanco y una oveja negra, para sacrificarlas a la Tierra y al Sol, y traeremos otra a Zeus, y que el gran Príamo haga él mismo el juramento...".

Sus palabras entusiasmaron a griegos y troyanos, que veían el fin del dolor de la guerra. Los cuadrigas se hicieron retroceder a lo largo de las líneas, y los aurigas desmontaron y dispusieron su equipo de batalla en

montones bien espaciados en el suelo. Mientras tanto, Héctor envió a dos corredores a la ciudad para convocar a Príamo y traer el sacrificio. Asimismo, el rey Agamenón envió [uno] a las naves huecas, diciéndoles que regresaran con un cordero. Obedeció inmediatamente".
-Homero; Ilíada. Libro III

Se produjo un gran duelo entre ambos. Hacia el final, cuando ambos habían perdido sus armas, Menelao "se lanzó sobre Paris, lo agarró por la gruesa cresta de crin de su casco, lo hizo girar y lo arrastró hacia las líneas aqueas". Paris estaba asfixiado por la correa del casco, ricamente incrustada, sujeta bajo su barbilla, presionando contra su suave garganta. Menelao lo habría arrastrado y ganado gloria infinita, si Afrodita, hija de Zeus, no hubiera roto la correa de piel de buey, dejando así el yelmo vacío en el fuerte agarre de Menelao." [Homero; Ilíada, Libro III].

Los dioses incluso contribuyeron a la terrible muerte del favorito de la guerra de Troya, Aquiles. Durante uno de los muchos intentos de asaltar las murallas de Troya, una flecha de Paris, guiada por Apolo, atraviesa el talón de Aquiles, causándole la muerte.

Odiseo es quien organiza el final de la guerra mediante el engaño del Caballo de Troya. Fingiendo rendirse y regresar a casa, los griegos dejan "como regalo" a sus enemigos un colosal caballo de madera y se retiran hasta perderse de vista. El caballo es arrastrado a la ciudad y Troya celebra el fin del asedio. De madrugada, los guerreros elegidos que se esconden en el interior del caballo abren las puertas impenetrables y Agamenón conduce finalmente al ejército griego hacia la ciudad y la victoria. En muchos momentos de la historia, sobre todo cuando interviene un dios, las fuentes informan de que "aún no es la hora" del acontecimiento en cuestión: el cronometrador era quizá el gran dios olímpico Zeus, que observaba divertido los acontecimientos que se desarrollaban a continuación.

Electra recibe la urna con las cenizas de su hermano.

"Pero ahora, exiliado de tu hogar y de tu patria, has muerto miserablemente
lejos de tu hermana; ¡ay de mí si estas manos amorosas no han lavado
o

adornaron tu cadáver, ni recogieron, como correspondía, su triste carga de la hoguera ardiente.
¡No! Por manos de extraños, desafortunado, has sufrido esos ritos y has llegado a nosotros, un poco de polvo en una urna estrecha....
¡Ah a mí, ah a mí! ¡Oh, lamentable polvo! Desgraciadamente, querido, enviado a un viaje temible, ¡cómo me has destrozado, verdaderamente destrozado, oh hermano mío!".
- Sófocles; Electra.

CAPÍTULO 6

DOS HÉROES GRIEGOS MORTALES EN RELATOS MITOLÓGICOS

Teseo y la muerte del Minotauro. En la Ilíada, Néstor dice que, de todos los héroes de la guerra de Troya, ninguno fue más grande que Teseo.

Teseo era un mortal famoso por muchas hazañas de valor, entre ellas matar al Centauro de Minos en Creta. La criatura era mitad hombre y mitad toro y nació de la reina Pasífae después de que Zeus la visitara en forma de toro. Hay muchas variantes de este mito en particular y, en algunas versiones, el toro fue en realidad un regalo del dios Poseidón a Minos.

El rey Minos de Creta sintió que no podía matar a la criatura, así que la encerró en un elaborado laberinto diseñado por el famoso arquitecto Dédalo. Este laberinto era una forma cómoda de eliminar a sus enemigos y de alimentar al centauro, que sólo se alimentaba de carne humana. Desgraciadamente, cuando el hijo de Minos, Androgeo, fue a los juegos de Atenas, lo mató el mismo toro que había visitado a su madre. Furioso y apenado, el rey Minos exigió a Atenas un tributo anual en forma de 7 hombres y 7 mujeres jóvenes para sacrificar al Minotauro. El rey de Atenas, temeroso del temido poder de Minos, accedió durante los dos primeros años. En el tercer año, su hijo Teseo se comprometió a poner fin a esta terrible situación y, en contra de los deseos de su padre, el rey Egeo, se ofreció en sacrificio y se embarcó. El rey le hizo prometer que, si sobrevivía, zarparía con velas blancas de regreso a casa.

Teseo anuncia al rey Minos su intención de matar al Minotauro y su hija, Ariadna, se da cuenta de que, aunque Teseo consiga matar a la temible

bestia, perecerá intentando salir del laberinto. Ella le da un ovillo de lana para que lo desenrede mientras busca la guarida del monstruo y para que lo siga a su regreso. También le pide que se lo lleve cuando vuelva a casa. Teseo consigue derrotar al monstruo y encontrar el camino de vuelta a casa, llevándose consigo a Ariadna. El viaje de regreso es difícil, con muy mal tiempo y fuertes tormentas que obligan a reparar y sustituir muchas velas, utilizando el juego de velas negras de repuesto. El rey Egeo, que observa desde lo alto de un acantilado, ve las velas negras en el horizonte y, pensando que su hijo está perdido, salta al mar embravecido. Desde ese día, ese mar se llama Egeo en honor a su dolor.

Jasón y el vellocino de oro. Jasón se hizo famoso como héroe antes de la guerra de Troya. Pelias usurpó el trono de Iolco (actual Volos) encarcelando a su hermano Hesón, legítimo heredero. Tras recibir la advertencia de un oráculo de que un descendiente de Esón se vengaría de él, envió a Jasón, hijo de Esón, en busca del Vellocino de Oro. El vellocino de oro era la piel de un carnero sagrado para Zeus, guardada en el templo de Ares, el dios de la guerra, y custodiada por un imponente dragón en la tierra de Cólquida. Aeson supuso que Jasón encontraría la muerte durante el viaje, ya que se consideraba una misión imposible. Jasón era inteligente e intrépido y reunió a su alrededor a un grupo de 50 guerreros entre los que se encontraban, en algunas versiones de la historia, grandes héroes como Heracles. Se construyó un hermoso barco al que llamaron Argo en honor a su diseñador y, tras pedir las bendiciones oportunas, los hombres se pusieron en marcha. Esta misión se conoció como la Argonáutica.

Tras un viaje lleno de aventuras, que les llevó a surcar por primera vez las aguas del Mar Negro, llegaron a Cólquide y pidieron el premio al rey Eetes, en nombre de la diosa Hera. No queriendo renunciar al premio pero dudando en disgustar a los dioses, el rey Eetes sometió a Jasón a una prueba prohibitiva: enjaezar a dos toros que escupían fuego y tenían patas de metal, arar un gran campo y luego sembrar el campo con dientes de dragón. No le dijo que esto provocaría que un ejército de guerreros surgiera de la tierra y se enfrentara a él y a su desdichado grupo.

Afortunadamente, la hija del rey, Medea, quedó impresionada por Jasón y, siendo hechicera y sobrina del dios del sol Helios (¡muy mala noticia si lo hubiera sabido!) le dio una poción protectora que le hizo

impermeable al fuego y al hierro durante 24 horas. También le habló del plan de su padre y de lo que debía hacer. Cuando el ejército se levantó del suelo, Jasón arrojó una gran piedra en medio de ellos; pensando que se trataba de un ataque, los hombres se volvieron unos contra otros y lucharon a muerte, eliminándose por completo.

Eetes tuvo que dar permiso a Jasón para recuperar el Vellocino de Oro, con la esperanza de que esta vez el dragón lo matara. Medea intervino de nuevo y hechizó al dragón para que Jasón pudiera recuperar el premio sagrado con facilidad. Mientras Jasón y los argonautas abordaban el Argo y se preparaban para zarpar, Medea secuestró a su hermano y se unió a ellos. Cuando zarparon, Medea mató a su hermano y lo despedazó, esparciendo los trozos de su cuerpo por el camino del velero. Esto frenó a Eetes, que intentó recuperar todas las piezas de su hijo. Muchos años después, en otro gran mito, Medea mataría a los hijos que tuvo con Jasón. Pero esta historia pertenece al valiente Jasón y sus argonautas. Tras muchas más pruebas y tribulaciones, Jasón depositó el preciado vellocino de oro a los pies del rey Pelias.

CAPÍTULO 7

LOS TITANES

A la hora de adentrarse en el mundo de la mitología griega, así como en el de cualquier religión y sus textos, es esencial comenzar por el principio del mundo. ¿Quién lo creó? ¿Cómo surgió? ¿Por qué tiene el aspecto que tiene ahora? ¿Ha sido siempre así? Estas preguntas son especialmente importantes en la mitología griega, ya que sus respuestas sirven de base para las respuestas emocionales y las razones de todas las grandes deidades griegas a lo largo de su historia.

Un concepto con el que debemos contar al evaluar estas historias es que la omnipotencia nunca equivale a satisfacción o seguridad. De hecho, el panteón griego funciona de forma similar a la corte aristocrática de Luis XIV; es decir, sus actores se mueven de forma encubierta, elegante, manipuladora y, sobre todo, celosa. Nosotros, lectores, o tal vez simples mortales, no podemos sustraernos al pensamiento que nos asalta al contemplar estas historias: ¿están los dioses simplemente aburridos de la vida eterna? Puede que sí, pero como veremos al evaluar los inicios del panteón olímpico, lo único más difícil que hacerse con el control del cosmos es mantenerlo.

7.1 CAOS, URANO Y GAIA

El cosmos griego comenzaba con Gea, la "Madre Tierra", un concepto que aún hoy mantenemos, y Urano. Antes de estos dos, suponían los filósofos griegos, existía el Caos, traducido como abismo o sima, que no era

ni dios ni demonio, aunque poseía cualidades de ambos. Un pensador, Ferecides de Syrus, afirmó que el Caos se parecía más al agua por ser "algo informe que puede diferenciarse". Se definió como el espacio unificado del cielo y la tierra antes de que se dividieran, dando lugar a nuestras dos entidades divinas. Curiosamente, los antiguos griegos aplazaron el debate sobre la precreación del mundo al ámbito de la filosofía, no de la religión, y llamaron a este campo "cosmogonía".

Algunas fuentes, como la Teogonía de Hesíodo y la Biblioteca de Apolodoro, apuntan a una concepción inmaculada de Urano por parte de Gea; otras, desde los poetas espartanos hasta Cicerón de la antigua Roma en su De Natura Deorum, señalan al éter como padre de Urano, que era el dios del "aire superior", o el aire que respiraban los dioses. Aunque la autoría puede ser discutida, el concepto importante que hay que extraer es que ambas deidades existieron para los antiguos griegos en un tiempo y un espacio anteriores a la forma y fueron responsables, mediante la experimentación y la descendencia, de dar forma a un mundo que, de otro modo, carecería de forma. Sólo en generaciones posteriores de deidades vemos la aparición de deidades parecidas al hombre, con un Titán que llega a crear la humanidad con sus propias manos.

Aunque no dieron a estas deidades originales una forma concreta y reconocible, es importante señalar que los antiguos griegos les dotaron de personalidad; estas deidades se regían, como veremos, por algo muy parecido a las emociones humanas. Los primeros dioses y sus descendientes nos ofrecen una extraordinaria visión de la lógica griega: por omnipresentes que fueran la energía y la naturaleza divinas, siempre estaban bajo el control imperfecto de la dominación humana. Aunque eran muchos los misterios que rodeaban al mundo antiguo, los griegos se situaban en el centro del mismo y estaban convencidos de que su forma de pensar era lo más cercano a lo divino.

Urano, según todos los indicios y a pesar de su controvertido origen, es reconocido universalmente, escribe Apolodoro, como "el primero en dominar el mundo". Aquí vemos por primera vez a los griegos dar preferencia al cielo, ya que Urano es el reino del aire celeste. Es posible que se diera este peso al cielo debido a su intangibilidad. También podría ser que los antiguos griegos estructuraran su entorno físico según una jerarquía

simple; naturalmente, el cielo existe sobre la tierra y el mar, y la tierra y el mar sobre el inframundo.

Este es un tema que se articulará y se hará más evidente a lo largo de nuestro estudio de la mitología griega: los amos, y por tanto dioses, del cielo y del mar dominan perpetuamente el reino de la tierra debido, en parte, a sus inmensas cualidades incognoscibles y, por tanto, aterradoras.

Independientemente de su procedencia, Urano y Gaia engendraron doce hijos, los Titanes, que subdividieron el cosmos en sus reinos, que iban desde lo vasto y concreto, como los océanos, hasta lo insondable e intrincado, como el tiempo. Tuvieron otros hijos que caminaron por la tierra y dieron las primeras muestras grotescas de la forma humana: fueron los cinco Cíclopes, enormes criaturas tuertas, y los tres "Hecatónquiros" o "Cien manos". Estos últimos, como puede adivinarse, eran gigantes, insuperables en "tamaño y fuerza", cubiertos con cien manos y cincuenta cabezas. Los nombres de estas criaturas el lector puede buscarlos con bastante facilidad; no son lo suficientemente importantes como para que entremos en nuestra exploración de las mitologías. De los diversos grupos, los que requerirán nuestra atención más apremiante y escrupulosa serán los doce Titanes, aunque es importante preparar el escenario para su ascenso a través de los Cíclopes y sus hermanos de cien manos.

La descendencia humana de los dos dioses originales fue despreciada por Urano, quien, preparando el escenario temático para muchos mitos venideros, ató y expulsó a los cinco cíclopes y a los tres "Cien-manos" al Tártaro, el vacío bajo la tierra, un lugar "tan distante de la tierra como la tierra del cielo", según nuestro viejo amigo Apolodoro. La cosmogonía griega indica que el Tártaro está por debajo del Caos en la antigua estructura estratificada del mundo, mientras que el Caos está por debajo de la tierra.

Esto dejaba a los doce Titanes como únicos herederos eventuales de la tierra y el cosmos, aunque, como veremos, nada podía ser tan fácil, ni siquiera para lo divino.

7.2 CRONOS Y REA

Aunque hubo doce Titanes, trece según algunos, los que nos interesan son Cronos, el Titán más joven y gobernante del tiempo, y Rea, su hermana mayor y más tarde esposa, la "madre de los dioses". De estos dos personajes surgieron las figuras más reconocibles e inmortales de la antigua religión griega: los dioses y diosas del Olimpo, que perviven hoy como nobles sujetos de la literatura y el arte.

Cronos, al igual que su madre Gaia, ha sobrevivido como concepto a lo largo de los siglos. Desde el benévolo Padre Tiempo, a veces llamado Papá Noel en ciertas épocas del año, hasta el espectro de la muerte encapuchado y armado con una guadaña que llamamos la Parca, Cronos es, en cierto sentido, el único verdadero amo que queda de su antiguo dominio.

También es importante señalar que era el más joven de los doce Titanes. El cosmos se habría dividido según los espacios y objetos divinos; los océanos, la luna y el sol tenían sus respectivos gobernantes Titanes, pero hasta el nacimiento de Cronos, todo era estático. Como el más joven de los Titanes, representa la acción, la energía juvenil y el cambio y la reorganización constantes. Según muchas fuentes griegas y modernas, es el símbolo de salvar distancias, de acercarse y alejarse simultáneamente de objetos y metas; no es de extrañar, pues, que a lo largo de la mitología de los griegos, su aspecto y sus metas cambien considerablemente, al igual que sus objetivos de culto.

Rea, en cambio, ocupa un lugar mucho menos concreto en estas historias. Aparte de su papel como madre de los olímpicos, estaba excluida del propio monte Olimpo; por alguna razón, los antiguos griegos no la consideraban entre los olímpicos por derecho propio. En los antiguos debates sobre el origen de los olímpicos, se la mencionaba tal vez como un río y, en textos posteriores, se hacía referencia a ella como la "Gran Madre", de la que, según Apolodoro, dependen "los vientos, el océano [y] toda la tierra bajo la nívea sede del Olimpo". Por tanto, no es difícil imaginar que Rea ocupa el mundo siempre cambiante dentro del tiempo, los cambios manifiestos a los que asistimos con el paso del tiempo; todo Padre Tiempo necesita a su Madre Naturaleza.

Pero, ¿en qué se diferencia Rea de Gaia? Es una pregunta legítima. Ambas son representaciones femeninas del planeta o del mundo que las rodea; ¿no es tenue separarlas siguiendo líneas meramente hereditarias? Es

cierto que ambas diosas son similares en sus dominios y esto puede confundir sus papeles, pero hay que hacer una distinción importante: es en las manifestaciones del cambio en el mundo físico donde Rea se diferencia de Gaia. Esta última sigue siendo la representación divina de la tierra estática y sólida, carente de cambio.

Surge una interesante diferencia entre los padres de las deidades olímpicas: sus formas de culto y agradecimiento. No cabe duda de que el panteón griego era patriarcal; el más poderoso de todos los dioses era varón, al igual que casi todos los semidioses.

Sin embargo, en lo que respecta al culto de las deidades más antiguas y primordiales, encontramos pruebas asombrosas de que Rea gozaba de un nivel de actividad cultual del que carecía su homólogo masculino. En todo el antiguo mundo mediterráneo hay ruinas de templos presuntamente dedicados a Rea, mientras que los monumentos y devociones a Cronos se limitan a un único día festivo. Tal vez se deba al papel individual que cada uno desempeñó en la historia de la mitología griega; Cronos, como veremos, está ciertamente a la altura de su figura esquelética y togada. Sin embargo, hay que tener en cuenta el concepto de tangibilidad en la apreciación y el culto a Rea.

El antiguo mundo griego, como hemos comprobado, estaba lleno de lo desconocido. Lo que había más allá, o incluso debajo del océano, se dejaba a los terribles juegos de la imaginación de la mente. Lo mismo ocurría con el aire: era un espacio infinito e insondable. Es importante señalar que ambos dominios estaban dominados por los hombres en términos de mitología; no sólo la tierra y su personificación eran femeninas, sino que también era el reino de ver, oír y sentir, donde los griegos vivían y respiraban, luchaban y morían.

Lo que vemos con la introducción de la primera generación de dioses es la aparición de un único tema: el cambio. Antes de Cronos, Rea y las otras parejas, el mundo era simplemente quieto e inmóvil, dos características distintas que están muy alejadas de la experiencia humana. Así pues, nos encontramos de nuevo ante la idea de que los griegos infundieron elementos humanos a su religión y no dejaron que los elementos y prácticas religiosos rigieran o justificaran a sus homólogos humanos.

7.3 LOS ALBORES DE LA EDAD DE ORO

A pesar de las innumerables discrepancias entre las fuentes mitológicas sobre los primeros dioses griegos, una cosa es cierta: en algún momento, Cronos usurpó violentamente el trono de su padre Urano en los cielos. Este primer acto de destrucción abrió la puerta a todas las conspiraciones divinas posteriores.

Como sabemos, Urano había arrojado a las profundidades de la tierra a varios grupos de sus hijos: los Cíclopes y los Hecatónquiros, que provocaron la ira y el rencor de Gaia y, según algunos relatos, incluso la hirieron físicamente. Según la Teogonía de Hesíodo, Urano descendía a la Tierra cada noche, cubriendo el mundo de oscuridad para aparearse con Gea. Se nos dice que desterró a sus hijos al Tártaro porque los encontraba horribles y deseaba que nunca vieran la luz del día.

Tras dar a luz a los Titanes, Gea, evidentemente furiosa con Urano por maltratar a sus primogénitos, reclutó, según Hesíodo, "al más astuto, al más joven y al más terrible de sus hijos" para vengarse del despiadado Urano.

Cronos, en este asunto, no era del todo inocente: en muchas fuentes se le menciona como cruel, odioso hacia su padre o, a menudo, ambas cosas. Aunque en un principio Gea había convocado a todos sus hijos para vengar su exilio, sólo Cronos respondió a la llamada debido a su irreductible envidia del poder de Urano. Equipándole con una guadaña o, en algunas versiones, con una guadaña de sílex, ordenó al joven Cronos que se escondiera en una emboscada y esperara el descenso nocturno de su padre. Armado con su arma y cayendo la noche, Cronos aprovechó la oportunidad y castró a su padre, arrojando sus genitales al mar.

La castración de Urano condujo a dos resultados interesantes. La primera es que la sangre de la herida de Urano, al golpear el suelo, dio origen a la raza de los gigantes, criaturas como los Cíclopes y los Hecatónquiros que tenían las características físicas de los humanos, aunque los gigantes eran bastante más parecidos en apariencia. La sangre de Urano también dio origen a las tres Erinyes. Podemos interpretar esto de diferentes maneras. Una interpretación, quizá demasiado oscura, es que la violencia engendra humanidad; los actos de gran violencia física nos acercan más a

nuestro verdadero yo que cualquier experiencia placentera. Otra forma de ver esto es leer que el cambio es inevitable y que si uno permanece complaciente y demasiado satisfecho, el tiempo dejará a la persona impotente, por así decirlo.

El segundo acontecimiento debido a la desgracia de Urano fue el nacimiento del primer Olimpo. Después de que Cronos dispersara las partes en el océano, éstas se vertieron en el agua, creando una inmensa espuma blanca.

De esa espuma surgió la diosa Afrodita, representante de la belleza, el amor, la pasión y la procreación. Al separar lo divino de sí mismo, por así decirlo, el mito griego se acerca cada vez más a la humanidad. Por un lado, nos queda el cuerpo sin sexo de Urano, cuya sangre produce las multitudes endurecidas por la roca de los gigantes; por otro, los sensuales trozos cortados tragados por el mar sensual que evocan una única presencia de pasión imperecedera.

La expulsión de Urano dio lugar a lo que los eruditos, poetas y mitógrafos de la Antigua Grecia denominan la "Edad de Oro". Cronos reinaba supremo sobre todo el cosmos, la inmoralidad era desconocida y, en consecuencia, no había necesidad de costumbres legales; los habitantes de la época eran despreocupados y la comida abundaba. La Edad de Oro hace

su primera aparición en las obras de Hesíodo, que hemos mencionado antes, y parece trascender el ámbito de la religión o la mitología para sumergirse ligeramente en la pseudohistoria.

Obviamente, no podemos considerar que estos relatos tengan peso histórico, pero es interesante señalar que existía la creencia de que en la Edad de Oro de Cronos existió una versión de la humanidad. Conceptualmente, quizá lo más parecido a esta creencia mitológica sea el Jardín del Edén, donde, según la Biblia, se encontraban los seres humanos, aunque se comportaban con los instintos de los animales.

7.4 JAPETUS Y CLIMENE

Es importante señalar, al tratar las genealogías mitológicas, aquellas parejas importantes pero periféricas cuya mención al principio evitará confusiones excesivas y demasiadas explicaciones más tarde, al hablar de los mitos de sus hijos. Con mucha fanfarria llegan los titanes Japetus y Climene que, emparentados con Cronos y Rea, dieron origen a la segunda generación de titanes, en particular Atlas y Prometeo.

Se dice que Iapeto, hermano de Cronos, es responsable del crecimiento y la multiplicación de la humanidad y que sus hijos, los posteriores Titanes, soportaron el peso de los rasgos más malvados de la humanidad. De hecho, así parece ser; podemos señalar la caída de Prometeo y Atlas como una locura humana y no como una interferencia o ira divina. Según algunos estudiosos, Iapetos sobrevivió hasta los tiempos bíblicos, donde se han establecido paralelismos entre él y Japetus, el hijo de Noé en el Antiguo Testamento. Podemos ver las similitudes observando ambas personalidades: Iapeto, al igual que Japetus, es considerado en ambos contextos religiosos como el "progenitor de la humanidad".

Mientras que Iapeto era un Titán de primera generación, su esposa Clímene era una Oceánida, una ninfa marina, hija de los Titanes Océano y Tetis. Los oceánidos se encargaban del cuidado de las crías y, sorprendentemente, no estaban estrechamente relacionados con el agua.

Varios Oceánidos aparecen como rocas, árboles e incluso continentes enteros en los mitos griegos. Aunque a menudo se les tenía en gran estima, nunca se les elevó al nivel de deificación.

Por tanto, parece apropiado que los vástagos de un Titán, un imponente inmortal y una ninfa decididamente impía engendren hijos tan poderosos como imperfectos. Atlas, a quien vemos representado una y otra vez como el hombre que carga la tierra sobre sus hombros, es castigado por su transgresión demasiado humana, que abordaremos con más detalle en capítulos posteriores. Junto con Prometeo, su hermano, ambos forman lo que se considerará la primera prueba de castigo físico en los mitos griegos y, como tal, se presta bien a una semblanza de brújula moral.

7.5 HIPERIÓN Y THEIA

Hiperión y Teia, la tercera pareja destacada de Titanes, deben su importancia, al igual que Iapeto y Clímene, a su descendencia. Hiperión tiende a permanecer relativamente oscuro en comparación con sus hermanos y, de hecho, en lo que a historias se refiere, se sabe muy poco de él. Lo que sí sabemos, gracias a diversas fuentes antiguas, es que era vigilante y observador, diligente en su atención y, como tal, se convirtió en la primera entidad en comprender plenamente el cambio de las estaciones y el movimiento del tiempo. Se le veneraba como dios de la luz, la vigilancia y el tiempo, aunque bajo una apariencia distinta a la de Cronos, que era el dueño del tiempo. Vemos un movimiento más hacia la intersección de lo divino y lo humano con las propiedades atribuidas a Hiperión; observar, comprender y analizar son los tres rasgos humanos distintivos.

El lugar de Theia en el panteón parece tan opaco, por desgracia, como el de muchas otras diosas primordiales y Titanes. Según algunos relatos, ocupa una posición similar a la de la madre tierra, ya que Píndaro se refiere a ella en una de sus muchas odas como "Theia de muchos nombres". Se supone que es la razón por la que la humanidad siente fascinación por el oro; como brilla y reluce gracias a su bendición, se la considera diosa del "brillo", no de la riqueza o la prosperidad. Parece un complemento perfecto

para Hyperion, ya que una de las mayores cualidades que la luz imparte a cualquier cosa es su resplandor.

Entre las tres dieron a luz a tres hijos: Eion, Selene y Eos, el sol, la luna y la aurora, respectivamente. Según el mito, en todo el cosmos nadie fue más admirado por su belleza y castidad que estas tres, lo cual, dada su posición cosmológica, tiene sentido. El Sol y la Luna, aislados no sólo entre sí, sino también de la Tierra, siguen despertando en nosotros un sentimiento de asombro y admiración.

Según un relato, Helios y Selene no nacieron como sol y luna inmortales, sino que llegaron a serlo, como es habitual en las antiguas mitologías griegas, mediante actos de violencia celosa. Se dice que Theia se ganó el título de "Gran Madre" por ser la hembra de más edad de los doce Titanes y que después crió a sus hermanos como lo habría hecho una madre. Con el tiempo, sin embargo, surgió en ella el deseo de tener hijos propios y, por tanto, herederos del trono cósmico, así que tomó a Hiperión por esposo y tuvo a sus tres hijos.

Naturalmente, esto desató los celos de los Titanes restantes, que conspiraron contra su hermano ejecutándolo, secuestrando a Helios y ahogándolo en el río Eridano. Cuando Selene descubrió lo que le había ocurrido a su hermano, se arrojó desde un tejado, mientras una atónita Theia vagaba por las orillas del Eridano en busca del cuerpo de su hijo. Mientras deambulaba, tuvo una visión de su hijo. Le dijo que no llorara la muerte de ninguno de sus hijos porque, en el futuro, la venganza sería rápida y terrible para los Titanes culpables y sus hijos se transformarían en el Sol y la Luna inmortales. Aunque no podemos afirmar con certeza que sus hijos sean realmente estos dos cuerpos celestes, sí sabemos que la primera parte de la profecía de Helios es increíblemente exacta.

7.6 EL AMANECER DE LOS OLÍMPICOS

emontarse desde las mitologías griegas hasta sus mitos de creación es un proceso intrincado y enrevesado. La dificultad surge del hecho de que ninguna de las primeras divinidades primordiales tenía formas específicas,

o más bien eran representativas de todas las cosas. Examinando las fuentes, los primeros eruditos, poetas y filósofos griegos, parece que la única recompensa insatisfactoria a nuestro examen es un encogimiento de hombros retórico. Los relatos conservados parecen diferir; los acuerdos mitológicos a los que se refieren los documentos son, en su mayor parte, inexistentes y, por tanto, extremadamente difíciles de verificar. No hay nada seguro sobre la creación del universo, a pesar de la confianza con que estos pensadores tomaban la mitología por un hecho; el universo anterior a los olímpicos era vago y difícil de concretar en una serie de acontecimientos.

A medida que el mundo antiguo se dividía entre las deidades, los elementos del mundo físico se codificaban y resultaba más fácil explicarlos y desarrollarlos a lo largo de la historia. En este capítulo veremos la ulterior división del mundo natural y el alejamiento de las divinidades primordiales hacia el familiar panteón olímpico que aún hoy se celebra.

7.7 CRONOS Y REA

Comenzamos, una vez más, con nuestra serie de Titanes imprescindibles: Cronos y Rea. En mitos anteriores, hemos visto que Cronos conspiró con su madre contra Urano, su padre, castrándolo y apartándolo del poder, iniciando lo que mitógrafos y poetas consideraban la "Edad de Oro". Para conseguirlo, Cronos encarceló a sus hermanos, los Cíclopes y los "Cien-manos", obteniendo así la posesión exclusiva de los reinos del universo.

En estos tiempos de paz y gobierno monárquico, Cronos y Rea, al igual que su padre y su madre antes que ellos, dieron a luz y criaron a varios hijos e hijas. Sus hijos se convertirían en las principales deidades del antiguo panteón griego: Zeus, Deméter, Hera, Hestia, Poseidón y Hades. Estas deidades seguirían dividiendo el mundo de formas más concretas que sus antepasados, allanando el camino para otros mitos y morales, aunque nos estamos adelantando.

Volviendo a la Edad de Oro: aunque Cronos y Rea controlaban el universo conocido en tiempos de paz sin parangón, Gea profetizó que

Cronos sería derrocado por sus hijos, al igual que le había sucedido a su padre. La profecía desempeña un papel inmenso en la mitología y la práctica griegas; desde los primeros mitos, se predice el destino de las deidades. Por ello, los griegos se tomaban muy en serio las palabras de los oráculos en todo el Mediterráneo antiguo.

Cronos, a su manera astuta y terrible, estaba decidido a negar su destino. En un espectáculo caníbal, ante lo desconocido, recurre a devorar a sus hijos al nacer, consumiéndolos y conservándolos en su cuerpo. Asistimos a un marcado cambio en los valores y representaciones de Cronos: en los primeros días primordiales, es un libertador y progenitor de su familia de dioses, mientras que al final de su Edad de Oro, ha llegado a representar el estancamiento, la ralentización del tiempo y la muerte final. Aquí hace honor a su imagen de Parca; aún con su guadaña, representa la marcha intemporal hacia el final, consumiendo los años y las multitudes de la juventud.

Rea, conspiradora como su madre, no pudo presenciar la destrucción de sus hijos por su padre y se llevó en secreto a su hijo menor a la isla de Creta, al sur de la Grecia continental, lejos de Cronos por medidas antiguas. Tras ver cómo Cronos devoraba a sus cinco primeros hijos, se negó a permitir que Zeus corriera la misma suerte. Sabiendo que no podría ocultar el nacimiento de Zeus a Kronos, envolvió una piedra en pañales y se la dio a Cronos para que la consumiera como había hecho con sus otros hijos. Esta piedra pasó a conocerse como Omphalos, el centro u "ombligo" del mundo, cuyo simbolismo mitológico y literario aún se evoca hoy en día.

Según algunos relatos, confió el cuidado de su hijo menor a una cabra llamada Amaltea y a un grupo de bailarinas acorazadas que, con sus gritos y vítores, impidieron que Cronos descubriera los llantos del joven Zeus. Otros relatos afirman que Zeus fue confiado al cuidado de Adamanthea, una ninfa que suspendió a Zeus con una cuerda entre los reinos del cielo, la tierra y el mar para ocultarlo de los ojos que todo lo veían de Cronos.

No importa cómo ni bajo quién, Zeus creció hasta convertirse en un ser poderoso y divino y, tras alcanzar la madurez, recibió un veneno de Metis, una de las muchas ninfas marinas, hijas de Océano y representación de la astucia mágica. Se lo impuso a su padre, que vomitó toda la juventud que había consumido, aunque en orden inverso: primero cayó la piedra de

su boca, seguida de sus hijos de menor a mayor, de Poseidón a Deméter, Hestia, Hades y Hera entre medias. Cronos, por supuesto, siendo divino y cruel, no quería ni morir ni abdicar, y el asalto a su trono dio lugar a una guerra apocalíptica a gran escala conocida como la Titanomaquia, que analizaremos en el siguiente apartado.

Observando la primera parte de este mito, vemos la aparición de nuevos temas y de algunos temas que ya hemos visto antes. La primera, y más importante, es la opresión de la juventud y su eventual e inevitable venganza. Urano aprisionó a varios grupos de hijos bajo la tierra; Cronos aprisionó a todos sus hijos menos a uno en su cuerpo.

Ambos fueron vengados por sus hijos menores con la ayuda de sus madres, lo que nos lleva a un segundo tema. Una vez más, vemos que, aunque el panteón griego es ante todo un patriarcado, la sabiduría femenina y la aportación divina son esenciales en estas historias. Esta noción se trasladó al culto religioso práctico de los griegos, ya que los oráculos y adivinos de todo el Mediterráneo antiguo eran decididamente mujeres jóvenes.

Un nuevo tema que surge en el ascenso de Zeus es el del don divino; a lo largo de la mitología griega, los dones de lo alto son fundamentales para el éxito de los héroes, en particular de los semidioses. Gracias a estos dones, que van desde el simple veneno de Metis hasta el caballo alado de Perseo, los justos triunfan sobre los desdichados, a pesar de cualquier predicción divina. A través del concepto del don divino, los griegos acercan cada vez más a las deidades de sus relatos al ámbito de los humanos. Como veremos, también sirve de tema para justificar las hazañas de los semidioses como tales: si un ser humano recibe un objeto del Olimpo, ¿cómo no va a parecerse más a Zeus que un hombre que no ha recibido nada?

Por último, lo que se desprende de esta historia son lugares concretos. En los eones primordiales de Urano, no había "lugares" tal y como los imaginamos o conocemos; el mundo era tan nebuloso como la noche misma, con acontecimientos que fluían rápidamente en su interior y sin contexto. Con la aparición de los olímpicos, los griegos dieron a sus mitos un sentido de su mundo construido; mientras que el río que ahogó al joven Helio era ficticio, la isla donde se crió Zeus está enraizada en el reino de los hechos, aunque su historia sea simbólica.

7.8 LA TITANOMACIA

La batalla entre los dioses, la Titanomaquia, duró, según Hesíodo, diez años y enfrentó a Cronos y su antiguo régimen con sus hijos e hijas, conocidos como los Olímpicos. Tras obligar a su padre a liberar a sus hermanos, Zeus se puso manos a la obra para liberar del Tártaro a los Cíclopes y a los Cienmanos, que le ayudarían a derrocar a Cronos. Cronos convocó a sus hermanos y hermanas Titanes, antaño tan reacios al conflicto, y se trazaron las líneas de batalla para la guerra del destino del cosmos.

Es importante destacar que, aunque en esta guerra las lealtades se dividieron por generaciones, los titanes Temis y Prometeo rompieron filas y se pusieron del lado de los olímpicos. Themis, por su parte, era la representación primordial del orden, la equidad y la ley natural. Prometeo, como sabemos, es un Titán con rasgos y defectos humanos y es uno de los cuatro hijos de Iapeto. De nuevo, la combinación de estos dos elementos tiende un nuevo puente entre lo humano y lo divino para los antiguos griegos. Podemos leer esta elección de los dos Titanes como una opción dogmática: los humanos deben ponerse del lado del nuevo orden natural o no deben oponerse al cambio cósmico.

Al liberar a los cíclopes, Zeus consiguió una serie de aliados que acabarían dándole su mayor símbolo y la fuente de su poder. En sus forjas, los cíclopes forjaron para Zeus sus símbolos eternos: el rayo y el relámpago, armas que ayudarían a cambiar el curso de la guerra contra los Titanes. Curiosamente, tanto el trueno como el relámpago habían sido ocultados al mundo por Gaia, la madre primordial. Sus tíos de cien manos, a pesar de estar atados a la tierra por una grotesca forma corpórea, lanzaron gigantescas rocas y peñascos hacia el cielo para ahuyentar a Cronos y a sus hermanos.

Con el trueno y el relámpago en la mano y aliados en la tierra, Zeus eliminó a Cronos y a los demás Titanes, aprisionándolos en las profundidades del Tártaro en un castigo adecuado y poéticamente justo. Para repartir más justicia, dispuso que sus tíos de cien manos custodiaran la prisión de los Titanes por toda la eternidad. Uno de los principales líderes de Cronos, Atlas, hermano de Prometeo, recibió un castigo especial. Por toda la eternidad, sería responsable de sostener el mundo sobre sus hombros y siempre vemos su imagen representada de esta manera.

7.8 DIVIDIR LA TIERRA

El orden se había restablecido en el cosmos tras diez años de lucha constante y lo que quedaba por hacer era repartir el botín de guerra entre los vencedores. Todos los olímpicos estuvieron de acuerdo: Zeus asumiría el control de los cielos como soberano supremo, mientras que sus hermanos Poseidón y Hades reclamarían el mar y el inframundo como su territorio respectivamente. La Tierra, de la que nos ocuparemos más adelante, debía seguir siendo un terreno neutral, libre para todos y ajeno a la interferencia divina, a menos que los olímpicos lo considerasen necesario.

La tierra fue dividida después de la lucha de diez años, podemos ver, en tres partes y todas están controladas por entidades masculinas. ¿Y las hermanas del Olimpo? En la repartición del mundo conocido, parecen haber sido completamente olvidadas y excluidas de compartir cualquier poder potencial. Si bien esto es cierto en cierto sentido, en otros aspectos las mujeres del Olimpo tienen un poder más valioso y poderoso que sus tres hermanos varones juntos.

A las tres hermanas originales del Olimpo, Hera, Estia y Deméter, se les asignaron reinos que no eran tan concretos ni casi cuantificables, sino que se les confiaron mundos enteros que aseguraban el crecimiento, la felicidad y la prosperidad del recién creado cosmos. Mientras que la Tierra debía seguir siendo un escenario esencialmente neutral que las deidades se limitaran a observar, los dominios matizados de las tres hermanas olímpicas casi garantizaban el control directo sobre su destino. Sus mundos eran las necesidades intangibles de la vida mortal: la abundancia de la cosecha, el cortejo de los corazones y la propagación de las especies mortales. Lo que salta a la vista del lector moderno con respecto a la división del mundo por parte de los olímpicos es que los dominios "femeninos" antes mencionados parecen estar directamente relacionados con la supervivencia humana, que aunque no hay una "interferencia" divina directa en la tierra, hay una suavidad que la guía. Sin estos elementos cruciales, la Tierra permanece estancada, igual o peor que en los tiempos anteriores a la Edad de Oro de Cronos.

CAPÍTULO 8

LA SEDE DE LOS DIOSES

Los olímpicos toman su nombre de su hogar en las nubes, el legendario Monte Olimpo. La sede de los dioses llama la atención por su posición geográfica tangible: está situada en la parte centro-oriental de la Grecia continental. Técnicamente, no es una sola montaña, sino una cadena de picos, y debe su distinción geológica a su aspecto suave, casi circular, y a sus cumbres relativamente planas.

Estas montañas se pueden escalar y conquistar, e innumerables fotos y postales con su imagen están repartidas por todo el mundo moderno. No hay nada mitológico en el curso de la naturaleza que formó esta imponente cadena montañosa, aunque los antiguos mediterráneos lo habrían visto de otro modo.

Desde el punto de vista de los antiguos griegos, podemos suponer que el mundo estaba delimitado por cuatro lados: al sur, los desiertos inhóspitos de Egipto; al oeste, el océano insondable y los confines de la tierra; al este, el desierto desconocido de Persia; y al norte, las imponentes alturas del monte Olimpo. Los griegos suponían que entre estas cuatro fronteras se encontraba su país y más allá el fin del mundo. La notable similitud entre tres de estas cuatro fronteras es que son llanas; no hay montañas encima del océano, lo más parecido a una cima en Egipto serían las pirámides artificiales, y la antigua Persia estaba encaramada a una meseta que, aunque elevada, es esencialmente una llanura.

Por ello, nos quedamos con la frontera norte de Grecia, la legendaria cordillera que la separa de sus contemporáneos septentrionales, los

macedonios. Ya hemos visto que los estados más pequeños del antiguo mundo griego debían su independencia y autosuficiencia a su relativo aislamiento geográfico. ¿Es tan difícil imaginar que estas ideas sobre las fronteras geográficas podrían ampliarse para incluir a toda una cultura con una religión compartida? ¿Quién mejor que los propios adivinos podía proteger a los griegos de la amenaza de sus vecinos del norte? ¿Qué podría ser más intimidante para un enemigo y reconfortante para un griego que saber que Zeus y sus hermanos y hermanas observaban directamente los movimientos del país y, al mismo tiempo, impedían cualquier intrusión en suelo griego?

Aunque tenemos el "límite septentrional" físico del monte Olimpo, parece que en la mitología y la historia de la antigua Grecia, el monte Olimpo también ocupa un espacio en gran medida simbólico. En consonancia con el pensamiento griego, autosuficiente y aislado geográficamente, parece que en muchos casos el "monte Olimpo" era un punto de referencia para todas las primeras ciudades-estado. Tesalia, por ejemplo, tenía su propio Monte Olimpo y el mismo existía hasta Chipre. Las islas de Jonia y Lesbos también reivindicaron un Monte Olimpo. Parece que, por un lado, para estos primeros estados el Monte Olimpo era simplemente el punto más alto y visible de su entorno.

Por otra parte, una cultura dedicada a las representaciones físicas y al alojamiento de deidades como espacios de culto y protección podría haber visto sus cumbres como una especie de templo. Aunque cada ciudad-estado tenía su propia deidad patrona y un templo dedicado a ella, es comprensible que la población de un lugar pudiera disfrutar de la seguridad de la mirada vigilante de los doce dioses olímpicos.

Este concepto de "juntos pero separados" también aflora y reaparece en las historias de la cima del Olimpo: a menudo, el dominio de una deidad, aunque claramente delimitado y aislado, comparte alguna actividad conceptual intensa con otra deidad.

8.1 EL ESCENARIO ESTÁ PREPARADO

Ahora disponemos, en lo que espero se haya presentado de forma concisa, precisa y sin confusiones, de toda la información básica que necesitamos para comenzar realmente a analizar las principales figuras de la mitología griega. Sin embargo, antes de continuar, creo que es importante hacer algunas sencillas valoraciones filosóficas de estas historias.

Por supuesto, sabemos que ninguno de estos mitos o figuras tiene influencia religiosa en el siglo actual, pero sin duda son valiosos símbolos literarios. Sus fieles hace tiempo que desaparecieron y sólo quedan las columnas y los edificios de los templos que en su día construyó el viento. Al analizar estos relatos antiguos, el lector comete a menudo el error de buscar una conclusión moral, o una aguja de brújula que le oriente hacia el "bien" y le aleje del "mal". El antiguo panteón griego y sus practicantes no funcionaban así; estas historias y figuras eran explicativas y se daban por sentadas como hechos; la brújula moral y las raíces del universo se dejaban al ámbito de la filosofía.

La mitología, entonces, si podemos imaginarla, existía en el lugar que hoy ocupa la ciencia; era un método para comprender el mundo físico y el lugar de la humanidad en él. Es un paso en falso intentar comprender la ética de la Antigua Grecia a través de estos relatos; no contienen los mismos elementos textuales o estructurales que los textos posteriores que equiparamos con la religión. "Pero", podría preguntarse con razón, "¿no hemos analizado ya muchos de estos primeros mitos de la creación para deducir de ellos algunos principios rectores?".

No puedo negar este hecho; basta con hojear tres páginas para darse cuenta de ello. Aunque he realizado y seguiré realizando un análisis rudimentario de muchos de estos mitos principales, no creo que entren en el ámbito de la moralidad. Se conservan muchos textos filosóficos griegos relativos a la moral e incluso uno de los más grandes escritores griegos, Esopo, dedicó sus Fábulas a los principios morales básicos. Sin embargo, observamos que el tema de la obra de Esopo no son los olímpicos divinos que se ciernen sobre el plano terrenal, sino los animales que lo habitan, lo que demuestra que, a los ojos de los antiguos griegos, la brújula moral era una preocupación puramente mortal.

Los dioses, como tales, actúan lo más fielmente posible a su juramento original; dejan que la tierra y sus habitantes se gobiernen a sí mismos y

establecen un código moral adecuado a su época. Aunque no interfieren necesariamente, como veremos, hay innumerables casos en los que se entrometen, adoptan la apariencia de bestias y manipulan a las personas entre otras estratagemas, hasta el punto de transformar a los individuos en una variedad de cosas. Sólo en los poemas épicos de los semidioses vemos una intervención real; sin embargo, los casos en que la vemos suelen caracterizarse por la vacilación de los poderes.

Para concluir, empezamos, conozcamos la historia de la creación del mundo griego antiguo, los reinos básicos habitados por los olímpicos masculinos y femeninos, cómo están conectados entre sí y el hecho de que estas historias tienen como principal objetivo explicar el mundo natural. Vemos, sencillamente, cómo los griegos percibían ese mundo y cómo su entorno contribuía a la noción de seguridad dentro de la estructura del templo. Sabemos que cuanto más dividían su mundo los adivinos, más se acercaban a la humanización y, en consecuencia, más se acercaban los humanos a convertirse en divinos. Veremos que esta brecha se estrecha aún más con la aparición de los semidioses en capítulos posteriores. Afortunadamente, hemos establecido una cronología relativamente coherente de los acontecimientos para la creación del cosmos y el surgimiento de los olímpicos, a pesar de las diferentes fuentes dispersas a lo largo del tiempo. En lo que respecta a los mitos y personajes de la Antigua Grecia, deberíamos tener un marco de referencia básico, y lo único que nos queda es sumergirnos de lleno en las propias historias.

CAPÍTULO 9

LOS TRES GRANDES

Ahora que tenemos un bosquejo de las raíces del funcionamiento mitológico más amplio de los antiguos griegos, cambiaremos nuestro enfoque de una perspectiva narrativa a una más enciclopédica. Analizaremos las deidades individualmente y en grupos no tanto en función de su interconexión a lo largo de la historia, sino más bien en función de su importancia y prevalencia en las mitologías, aunque, por supuesto, es inevitable que se produzcan solapamientos. Espero evitar en la medida de lo posible repasar información previamente establecida; aunque la mayoría de los mitos de la tradición griega tienen como protagonistas a más de una deidad primaria, intentaré dedicar cada relato a la deidad que ocupa el primer plano. Comenzaremos con las deidades más visibles y "legendarias" y avanzaremos por el panteón para adquirir una comprensión básica del funcionamiento de las deidades griegas.

Hemos elegido los tres primeros por su omnipresencia: en casi todos los mitos a disposición del lector actual, al menos una de estas tres deidades destaca para los personajes de la historia y para el lector. Se trata de los tres principales olímpicos: Zeus, brevemente mencionado en la creación del mundo griego, Hera, su esposa y hermana, y Poseidón, el señor de las profundidades marinas. De estos tres derivan casi todos los dioses y semidioses posteriores; son los responsables de la propagación de los olímpicos y de los héroes griegos mortales.

9.1 ZEUS

El inmortal Zeus, tras desterrar a sus predecesores titanes a las profundidades del Tártaro, presidió el antiguo mundo griego como gobernante supremo desde su sede en el monte Olimpo. Con su emblemático rayo, era el señor de los cielos y rey de todos los olímpicos. Para los griegos, era la manifestación del cielo, el rayo, la ley y el orden, y guarda un notable parecido con otras deidades europeas: el nórdico Thor y el romano Júpiter, en particular. Existen muchas otras asociaciones con Zeus en la iconografía y la tradición religiosa, y ahondar en cada una de ellas nos distraería de nuestra idea principal, pero si el lector siente curiosidad, hay multitud de textos dedicados a este mismo tema.

Como sabemos, era el más joven de todos los olímpicos, o en cierto modo el mayor, ya que sus hermanos habían pasado su vida en el vientre de Cronos. Finalmente, se casó con su hermana Hera; sin embargo, según algunos relatos, los dos dioses habían iniciado su relación en secreto. Entre los dos, el panteón pasó de los seis pequeños dioses que habían tomado el control del mundo a no menos de 18 dioses, sin contar los innumerables semidioses que Zeus había engendrado. Entre sus hijos se cuentan Ares, Hefesto, Artemisa, Apolo y Atenea, por citar sólo algunos. Su virilidad le valió el título de "Todo-padre" y fue celebrado en todo el Mediterráneo antiguo como la representación única de la fuerza, el poder y el pensamiento religioso griegos. Dado que su reino era el cielo infinito y expansivo, cualquier acontecimiento o suceso aparentemente aleatorio que no pudiera atribuirse a una deidad específica caía automáticamente en manos de Zeus. De este modo, su imagen y su reino se hicieron aún más vastos.

Al igual que cada región del mundo griego tenía su propio monte Olimpo, los templos dedicados a Zeus no eran menos comunes. Dada su posición como rey de todas las divinidades, casi todos los centros urbanos griegos tenían un templo dedicado a él, algunos, por supuesto, más grandes que otros.

Como no podía ser de otra manera, el centro del culto a Zeus y al Olimpo en general estaba en una ciudad llamada Olimpia, que albergaba los legendarios Juegos Olímpicos. La ciudad organizaba estos juegos cada cuatro años en nombre del rey de los dioses, con sacrificios de animales y banquetes. Una historia afirma que el altar de sacrificios de Zeus en Olimpia se talló en ceniza en lugar de piedra debido a los miles de animales que allí se sacrificaban.

Mitos

Algo que podemos leer sobre la personalidad de Zeus a través de sus mitos es su obsesión por la juventud y la belleza, llegando incluso a destruir la vida de los mortales que encuentra atractivos. Vemos que muchos de sus mitos se centran en la posesión de la juventud y los ideales mediante la manipulación, la fuerza o la coacción. Por ejemplo, en el mito de Europa, Zeus se encaprichó tanto de la hija del rey fenicio del mismo nombre, que era la representación ideal de la belleza mortal, que se disfrazó de toro

blanco y virgen en medio de los rebaños. Según Hesíodo, el toro emitía un "azafrán" por la boca. Europa quedó encantada con el toro y acabó subiéndose a su lomo. El toro, disfrazado de Zeus, saltó al océano y se llevó a Europa a la isla de Creta. Zeus se reveló y "sedujo" a Europa, por decirlo suavemente, bajo un árbol de hoja perenne. El resultado de su retirada cretense fue el nacimiento de Minos, un poderoso rey que daría nombre a la gran bestia de la leyenda: el Minotauro.

Otro ejemplo de la obsesión de Zeus por la juventud y la belleza es el mito de Ganímedes. Ganímedes era troyano y, según Homero, otro ser humano de belleza devastadora. "El más bello nacido", dice Homero en la Ilíada, "de la raza de los mortales" y, naturalmente, Zeus se fijó en el joven y se encaprichó de él. Al igual que con Europa, Zeus encuentra al joven entre las manadas de animales y vuelve a transformarse en animal, aunque esta vez en una orgullosa águila gigante. Secuestra al niño y se lo lleva al cielo, donde se convertirá en el copero inmortal de todos los dioses del Olimpo. Ganímedes se transforma en la constelación de Acuario y se manifiesta visualmente como una nube: la que lleva agua y está más cerca del cielo.

Nuestro Titán humano, Prometeo, desempeña un papel importante en la mitología de Zeus. En una ocasión, la humanidad ofreció a Zeus un sacrificio de huesos de animal envueltos en grasa en lugar de carne envuelta en tela. Furioso por el engaño, el señor de los cielos decidió negar el fuego a la humanidad, impidiendo así su desarrollo. Con engaño y astucia, el simpático Prometeo sacó el fuego del Olimpo en un tallo de hinojo y se lo dio a la humanidad.

Por supuesto, el omnisciente Zeus también descubrió esta traición y, para castigar a Prometeo, lo encadenó a una roca donde un águila descendía cada día sobre su cuerpo para devorar su hígado, que se regeneraba durante la noche y sobre el que el águila volvía a descender al día siguiente. La razón por la que Zeus eligió el hígado para devorarlo es intrigante; según muchos, los antiguos griegos creían que el hígado era la sede de todas las emociones humanas. Tal vez Prometeo iba a ser castigado por acercarse demasiado a la humanidad.

En lo que respecta al mito del Diluvio, también se nos ofrece una paridad entre Zeus y otros textos religiosos indoeuropeos; parece que toda

deidad importante debe decidir en algún momento hacer tabla rasa de la Tierra. En el caso de Zeus, como muchos otros seres supremos, se había cansado de la decadencia de la humanidad y convocó a su hermano Poseidón para que le ayudara a destruir la especie mediante un diluvio.

Concedió su misericordia a una pareja: Deucalión, hijo del Titán Prometeo, perpetuamente medio devorado, y su esposa, Pirra. Según cuentan las historias, ambos construyeron un arca y acabaron encontrando tierra firme al pie del monte Parnaso, al norte de Corinto, cerca de Delfos. Ofreciendo sacrificios a Zeus, los dos arrojaron sobre sus hombros "los huesos de la tierra", o rocas, que Zeus transformó en seres humanos.

9.2 HERA

Hera, la hermana mayor y esposa de Zeus, es probablemente la figura más antigua de la mitología griega; según muchos relatos, su presencia e imagen en la Antigua Grecia son anteriores a Zeus. Es la diosa del matrimonio, el parto, la mujer y la familia y, sobre todo, se rodea de animales nobles y gráciles. El león y el pavo real, por citar sólo dos, son símbolos asociados a Hera en la tradición griega.

Las imágenes de Hera se encuentran en las ruinas de templos antiguos y en la literatura contemporánea. Junto con Zeus, era una presencia casi omnipresente en los centros de culto de las ciudades griegas; más que una figura representativa, por su matrimonio con Zeus se había convertido en la reina de los dioses. De hecho, las huellas del valor de Hera en el antiguo culto griego pueden verse en algunas de las ruinas más antiguas y grandes diseminadas por el Mediterráneo; de todos los templos que siguen en pie, los de Hera son los más impresionantes. Aunque estaba muy presente en la ciudad patrona de su esposo, Olimpia, el principal templo de Hera se encontraba en la isla de Samos, muy al este de la Grecia continental, cuyas ruinas aún se conservan. Heródoto lo describió como "el templo más grande que conocemos" y uno puede imaginar que lo fue simplemente observando lo que queda. Aunque el templo estaba alejado de la masa de Grecia, siguió siendo una parte importante de la cultura religiosa griega por ser el lugar mitológico del nacimiento de Hera.

Mitos

Vemos que el rasgo más comúnmente asociado a Hera en sus mitos son los celos. Es fácil descartar sus reacciones contra Zeus, sus amantes mortales y sus hijos ilegítimos sólo por estos motivos, pero debemos tener en cuenta que Hera, como deidad que simboliza el matrimonio y la familia, es ante todo una representación de la estabilidad. Cuando una estructura como la familia y el matrimonio se ve amenazada o, como en el caso de la pobre Hera, violada, la reacción natural es la venganza, sobre todo en el caso de los de mente piadosa, como hemos visto en generaciones anteriores.

Una disparidad interesante que vemos entre el rey y la reina del Olimpo tiene que ver con la transformación, no es un juego de palabras.

Mientras que Zeus tiene el impulso y la capacidad de transformarse en cualquier criatura que desee, las habilidades de Hera son inversas: su poder reside en transformar a los demás en lo que ella desea. Una razón podría ser que, como diosa, la forma de Hera debe ser necesariamente perfecta o ideal; no puede convertirse en nada menos que lo que le conviene. Esto se manifiesta muchas veces en la mitología griega: Hera vuelca su ira hacia el exterior, maldiciendo y destruyendo las vidas de quienes interfieren en su matrimonio. Tomemos como ejemplo el mito de la ninfa Eco. En una de sus muchas transgresiones maritales, Zeus insiste en cubrir sus huellas reclutando a Eco para que ocupe a Hera hablando sin cesar. La conversación se intensifica, por supuesto, cuando Hera se entera de su verdadero propósito y maldice a Eco: para toda la eternidad, la ninfa estará condenada a prestar su voz sólo para imitar las voces y palabras de otros.

Volvemos a ver a Hera protegiendo su hogar y su corona en el mito de Io, otra de las amantes mortales de Zeus. Para proteger a Io de la ira de su esposa, Zeus la transformó en una vaca, aunque Hera, sabia e inteligente como era, suplicó a Zeus que le regalara la vaca. Lo que sorprende al lector es que en todos estos mitos en los que interviene Hera, aunque Zeus parece desatar una autoridad sin control sobre el mundo de los mortales, nunca puede negar a su reina. Por ello, promete la vaca Io a su esposa, que la encierra con cadenas de oro y encarga a Argos, con sus cien ojos, que la vigile las veinticuatro horas del día. Argos, con todos sus ojos, sólo cerraba cincuenta de ellos a la vez, por lo que era un excelente guardián. Según la

historia, Zeus, invadido por el deseo de ver a Io, recluta a Hermes para distraer o, según algunos relatos, matar a Argos y liberar a Io. En un caso, Hermes lo hace durmiendo a los cien ojos con pipas de sartén; en otros, cegando y matando al guardián de los cien ojos, pero liberando a la vaquilla blanca Io. Hera, en respuesta, envió un tábano a la tierra para picar a Io eternamente, sin dejarla descansar nunca, y así Io vaga por la tierra para siempre.

Lo sorprendente es que, a pesar de toda la venganza que Hera ejerce sobre las consortes de su marido, a pesar de todos los celos que siente, ni una sola vez se venga de su marido. Tal vez porque esto violaría uno de sus principios: su intención es siempre luchar por la estabilidad y la seguridad dentro del círculo familiar; socavar o derrocar al rey de los dioses, podemos imaginar fácilmente, iría sin duda en contra de este objetivo.

9.3 POSEIDÓN

Ya hemos mencionado brevemente al tercer gran olímpico en una de las historias de Zeus: Poseidón, el señor de las profundidades oceánicas, amo de los caballos y las tormentas. En sus representaciones, la mayoría de las veces le vemos avanzar orgulloso, con su inconfundible tridente en la mano. De las bifurcaciones de este tridente brotan manantiales de la tierra y los ríos se abren paso a través de la tierra. Sus otros símbolos incluyen un caballo, un delfín y un pez.

Además de su dominio del mundo acuático, también se ganó el título de "Agitador de la Tierra" en varias historias griegas y, como tal, también era conocido como presagio de terremotos. Tal vez deba este honor a su asociación con los caballos, ya que se sabe que las manadas de estas criaturas hacían temblar la tierra cuando se movían.

Los antiguos griegos también creían que el fenómeno de los terremotos era el resultado de la erosión de las rocas terrestres por el agua, lo que contribuye al título de Poseidón. En su papel de rey del mar, Poseidón también es responsable del bienestar de los marineros y la gente

de mar, aunque, como veremos en algunas de sus historias, puede ser cualquier cosa menos benevolente.

Dado que gran parte de los territorios de la Antigua Grecia eran cadenas de islas y que sus gentes eran navegantes sin igual, no es de extrañar que Poseidón fuera la deidad principal de más ciudades que Zeus. Aunque tenía una presencia destacada en Olimpia, al igual que su hermano y su hermana, Poseidón ostentaba magníficos templos en Corinto, Magna Grecia, el sur de Italia, e incluso competía con Atenea por el dominio de la ciudad que lleva su nombre, Atenas.

Poseidón engendró muchos hijos con muchas amantes, no todas humanas. De él proceden el caballo alado Pegaso, el cíclope Polifemo, el héroe y rey Teseo y Orión el cazador, por citar sólo algunos. Una vez más vemos la importancia de Poseidón en la cultura griega; al ser tan prolífico en la reproducción, podría decirse que los griegos entendían el valor del agua como una correlación directa entre la vida y la muerte. De todos los olímpicos, Poseidón, quizá por la proximidad de sus dominios, es el que más a menudo se ve tentado a violar el acuerdo divino sobre el autogobierno de la tierra. En muchas de sus historias, vemos su deseo de vengarse del mundo mortal por los pecados cometidos contra él o sus hijos.

Mitos

Uno de los mitos más emblemáticos de Poseidón se encuentra en la Odisea de Homero. En la legendaria Guerra de Troya, Poseidón eligió ponerse del lado de los griegos, finalmente victoriosos, contra los troyanos. Durante el viaje por mar de Odiseo a casa, se cruza con Polifemo, que sabemos que es hijo de Poseidón, y acaba por cegarlo, despertando la ira desenfrenada del dios del mar.

Poseidón ruega a sus hermanos que le permitan castigar la transgresión del mortal Odiseo, petición que le es denegada. Sin embargo, Poseidón, Zeus y Hera llegan a un acuerdo. Poseidón puede retrasar el viaje de Odiseo a casa, castigar a los que le rodean, pero no debe dañar al propio Odiseo. El resultado es la Odisea, una obra magnífica sobre la lucha del hombre contra sí mismo y contra el mundo, una historia que merece la pena leer y en la que el comportamiento y las acciones de Poseidón se explican con increíble detalle.

Como ya se ha mencionado, Poseidón competía directamente con Atenea por la ciudad del mismo nombre, donde los sacerdotes y sacerdotisas de ambos cultos mantenían una presencia muy saludable. El mito afirma que en una fecha festiva acordada, para decidir la deidad patrona de la ciudad, ambas procesiones cultuales erigirían altares a sus respectivas deidades. Al ver esto, Poseidón y Atenea acordaron hacer cada uno un regalo a la ciudad y dejar que el pueblo decidiera qué deidad debía sostener el altar en el templo principal. Atenea regaló al pueblo de Atenas un olivo, un don que proporcionaba a los atenienses madera, alimento, sombra y belleza. Poseidón, por su parte, golpeó el suelo con su tridente e hizo brotar un manantial de la tierra; el agua, sin embargo, era la del océano, salada y salobre y totalmente inadecuada para cualquier uso que no fuera la navegación.

Naturalmente, los atenienses eligieron el regalo amable y práctico de Atenea, y Poseidón, furioso y desdeñado, herido en su orgullo, volvió a golpear con tal fuerza y cólera que inundó toda la llanura ática para castigar a los atenienses. La inundación llegó hasta las salas del Erecteión, un templo enteramente de mármol situado en lo alto de la acrópolis ateniense y dedicado tanto a Atenea como a Poseidón, que aún se mantiene en pie. Desde el pórtico norte del templo, el único lugar de Atenas que no se vio afectado por la mítica inundación, se divisa a lo lejos el lugar donde se dice que Poseidón golpeó su tridente: los estanques rocosos conocidos como el "mar salado".

Vemos que Poseidón es vengativo, violento y celoso al igual que sus dos hermanos, aunque, como atestiguan sus historias, su ira se manifiesta de una forma única. Tanto el hermano como la hermana, el rey y la reina del Olimpo, tienden a ejercer su poder transformando y dominando a los individuos, alterando sus formas físicas y las de los demás para lograr el resultado deseado, obligándolos con engaños y falsedades.

Poseidón, en cambio, no tiene esta capacidad; como "Agitador de la Tierra", prefiere desatar su castigo a través de la pura fuerza natural. No tiene reparos en destruir pueblos enteros por las transgresiones de una sola persona. A diferencia de cualquier otro Olímpico, manipula el clima y el mundo natural con una ferocidad implacable; esto, combinado con sus

instintos protectores y paternales, le convierte probablemente en la deidad más temida y venerada de todo el antiguo panteón griego.

CAPÍTULO 10

10.1 PODER PARA LAS MUJERES

Pasemos ahora de las tres deidades más destacadas a tres diosas algo menos visibles, pero no por ello menos poderosas: Atenea, a quien mencionamos brevemente en nuestra disputa con Poseidón, la diosa de la sabiduría; Artemisa, la casta e indomable cazadora; y Afrodita, la más sensual y apasionada de todas las diosas. Hemos colocado a estas tres figuras en el mismo capítulo no por líneas genealógicas o generacionales, sino porque ocupan posiciones decididamente femeninas en la cultura griega antigua y, como veremos, estas posiciones son a menudo infinitamente más poderosas e influyentes que los dominios masculinos basados en el lugar.

Podemos decir que la tríada de deidades femeninas ostenta mucho más poder porque sus dominios son principalmente internos: son el corazón y la mente, que producen la magia cósmica de las emociones y el lenguaje, los que dominan el mundo de los mortales e impregnan el reino de lo divino. Veremos que, a pesar de su infalibilidad y su cólera, sus celos y su omnipotencia, incluso los olímpicos más feroces y poderosos deben sucumbir tarde o temprano a los intangibles eternamente dominantes del amor y la lógica.

10.2 ATENEA

Llegados a este punto, hemos hecho una breve introducción a Atenea; conocemos su ciudad tutelar y cómo llegó a sus manos. Era la diosa de la

sabiduría, de la guerra y de su estrategia y artesanía, tres cosas en las que su homónima Atenas destacaba en el mundo antiguo. A menudo se la representa con el tradicional casco de guerrero griego y una lanza en la mano, y es una de las diosas griegas, si no la única, que aparece exclusivamente vestida. De su regalo a los atenienses se deduce que uno de sus símbolos es el olivo, símbolo de la prosperidad griega; también reivindica el búho como ave, la serpiente como animal y un colgante que representa la cabeza de una Gorgona, llamado el Gorgoneion.

De todo el panteón griego, ninguna deidad está tan dispuesta a ayudar a un mortal justo como Atenea. A lo largo de sus historias, aparece incesantemente bajo distintas apariencias para apoyar a un héroe o contrarrestar una mano divina malévola. Según el mito, ayudó a casi todos los héroes griegos más importantes: Jasón, Heracles, Perseo y Belerofonte, entre otros. Es la luz que guía al hombre mortal a través de la oscuridad de lo desconocido y por ello no es de extrañar que su imagen en el mundo del arte occidental se haya convertido en sinónimo de principios democráticos y de la idea de libertad. Según Platón, el nombre de Atenea puede descomponerse en "inteligencia divina", lo que, dados sus mitos de guiar a los héroes hacia sus objetivos y neutralizar los planes maliciosos de los dioses, le da un aire que flota hacia el concepto de "destino"; actúa a pesar y por encima del nivel divino de sus hermanos.

Mitos

Se dice que Atenea nació en circunstancias únicas. Era hija de Zeus y Metis, una de las primeras esposas de Zeus. Según una profecía, muy común en el mundo antiguo, se decía que Metis había dado a luz a dos niños más poderosos que el propio Zeus: un hijo y una hija que, por supuesto, derrocarían a Zeus. Siguiendo los pasos de su padre, Zeus convirtió a su esposa embarazada en una mosca y se la tragó antes de que pudiera dar a luz a los niños. Metis, dentro del vientre de Zeus, para proteger a su primer hijo, empezó a forjar el icónico casco griego de Atenea y su omnipresente túnica, consciente de que con el tiempo nacería su hijo. Los constantes martillazos para la construcción del casco provocaron a Zeus un gran dolor de cabeza, y pidió a Hefesto, o según algunos, a Prometeo, que consiguiera un hacha de dos cabezas y le partiera la cabeza en dos. De la herida, Atenea se puso en pie, completamente crecida y con el casco puesto. Como surgió de la cabeza de Zeus, se le atribuyó el dominio

de la inteligencia divina y a menudo se la considera la hija predilecta de Zeus.

Lo interesante es que utiliza esta inteligencia divina no para controlar el reino de lo divino, sino más bien, como hemos dicho, para ayudar a completar las tareas de los mortales. Se han recogido innumerables imágenes de Atenea que la representan junto a Heracles, y varias fuentes poéticas la muestran echando una mano al héroe casi derrotado. Se le concede reinar sobre los corazones y las mentes de la humanidad de una forma única en comparación con todas las demás deidades; sin duda, ser la hija predilecta del rey de los dioses conlleva ciertos privilegios y quizá más de un problema. Lo que vemos manifestado en su "inteligencia divina" es el hecho de que presta su poder a quienes prefieren la astucia y la estrategia a quienes se lanzan de cabeza al combate.

Por ejemplo, en la Odisea de Homero vemos un caso en el que Atenea favorece a los mortales dotados de ingenio. Odiseo, que es un maestro de la astucia y un luchador muy inteligente y práctico, se convierte en protegido de Atenea. Se revela ante él en numerosas ocasiones y habla en su nombre en lo alto del Olimpo, suplicando a su padre que permita a Odiseo regresar a casa tras sus diez años en el mar. Habla con los amigos y parientes de Odiseo, poniendo en su conocimiento descubrimientos y noticias sobre el paradero y el estado de Odiseo. Odiseo, por su parte, ha caído en innumerables trampas y capturas, todo ello debido a su locura humana, pero gracias a su inteligencia y pensamiento práctico, sale relativamente indemne, aunque no puede decirse lo mismo de sus compatriotas. Asistimos a una versión griega de "crear la propia suerte"; es la naturaleza similar e intelectualmente creativa de Odiseo y Atenea lo que los une.

Aunque Atenea parece inmiscuirse benévolamente en los asuntos de la humanidad, al ser diosa y descendiente directa de Zeus, no está exenta de su lado iracundo. Hay muchos mitos que muestran un lado de la sabia Atenea tan celoso y vengativo como el de su padre.

Una de las historias más interesantes es la de la gorgona Medusa. Medusa era sacerdotisa en uno de los muchos templos de Atenea y, según el mito, era excepcionalmente bella. Poseidón, con su insaciable apetito, codició a la sacerdotisa, ignorando el voto de castidad que había hecho, y la sedujo en el suelo del templo de Atenea. Al enterarse de esta profanación,

Atenea transformó a la bella Medusa en el monstruo de cabellos de serpiente que hoy conocemos, con una mirada que convertiría en piedra a cualquier mortal.

10.3 ARTEMIS

Nuestra segunda poderosa deidad femenina adopta la forma de la astuta y escurridiza Artemisa. Artemisa, diosa de la caza, suele aparecer con un arco y un carcaj, símbolos de su eficacia en la naturaleza. Junto a ella, en la mayoría de los casos, están los ciervos, su animal sagrado, y al igual que su homóloga Atenea, también reivindica un árbol como símbolo divino: el ciprés.

Es la divina cazadora, la diosa de las tierras salvajes, la protectora de las jóvenes y la guardiana de la luna; de hecho, por encima de todas las demás deidades del panteón griego, no hay ninguna más etérea y grácil. Como es típico de las cazadoras divinas, los mitos y relatos de sus hazañas son difíciles de rastrear; no se conservan muchos textos sobre su historia.

Otra hija de Zeus era gemela de Apolo, según cuenta la historia. Según algunos relatos, es mayor e incluso presenció el nacimiento de Apolo, mientras que según otros los dos nacieron al mismo tiempo.

Su madre era Leto, hija de los dos titanes Febe y Ceos. A pesar de la falta de obras escritas sobre Artemisa, existe una miríada de representaciones físicas que han pasado a través de los siglos; esto demuestra que, aunque no haya sido tan importante en la codificación de las mitologías religiosas o cultuales, puede haber desempeñado un papel inmenso en la vida cotidiana y el culto de los griegos. Su dominio es adyacente y paralelo al de muchas de sus hermanas, ya que ayuda a garantizar la supervivencia de la humanidad mediante la prosperidad de la caza y la protección de las mujeres. Lo interesante de la personalidad de Artemisa es que no sólo parece insistir en su castidad por toda la eternidad, sino que también parece seguir siendo una niña para siempre, como un Peter Pan de la Antigua Grecia.

Dado que era una de las deidades más veneradas del antiguo Mediterráneo, es lógico que sus templos se ajustaran a este título. Su ciudad patrona fue Éfeso, en la actual Turquía, donde se construyó un templo en su nombre que se convirtió en una de las siete maravillas del mundo antiguo. Desgraciadamente, debido a siglos de conquista y a la negligencia humana, sólo quedan ruinas en el emplazamiento del otrora imponente templo. Sin embargo, su presencia refuerza la importancia divina de Artemisa como diosa en la vida práctica y cotidiana, como si su existencia fuera un puerto en las tormentas y la ira divina de lo desconocido.

Mitos

Se nos dice y lo más probable es que podamos deducir, dada nuestra experiencia con el panteón hiperbólico, que Artemisa es una joven de asombrosa belleza. Es tan bella que no sólo atrae la mirada de Zeus y otros adivinos masculinos, sino también la de Hera. Sin embargo, Hera está celosa de la belleza de Artemisa y de la atención que le prestan sus homólogos masculinos y, como es su costumbre, la condena a permanecer bajo la apariencia de una niña. En la Ilíada de Homero, tenemos la oportunidad de ver a Artemisa después de su transformación: se la representa como una niña que llora en el regazo de Zeus y, en un poema de Calímaco, la llorosa niña Artemisa recibe de su padre diez deseos, que establecen efectivamente su dominio. Entre sus diez deseos, pide que cualquier ciudad, que sabemos que es Éfeso, permanezca casta para siempre, un arco y una flecha forjados por los cíclopes, un coro de ninfas formado por las hijas de Océano y una túnica que le llegue hasta las rodillas para no estorbar cuando caza.

También pidió alivio para el dolor del parto, ya que lo había presenciado de primera mano con el nacimiento de su hermano Apolo.

Otro mito que rodea a la escurridiza Artemisa se refiere a la protección de su castidad, un tema recurrente en todas las historias que se conservan sobre ella. En este caso, durante un viaje de caza, Artemisa se detiene a descansar y bañarse en un arroyo. A través del bosque llega Acteón, un cazador extremadamente hábil, casi tan silencioso y cuidadoso como la propia Artemisa. Se encuentra con la diosa por casualidad mientras se baña, lo que significa que la ha visto desnuda y es sorprendido en el acto por la propia Artemisa. Para castigarlo por haberla observado, la diosa convierte al cazador en un ciervo, que es entonces cazado ferozmente y sin piedad por

su propia jauría de perros de caza, que no pueden distinguir al animal de su amo.

Aunque Artemisa fue perseguida por muchos pretendientes masculinos, sólo un hombre conquistó su corazón: el gran y gigantesco cazador Orión, uno de los muchos hijos de Poseidón. Según el mito, Artemisa y Orión fueron compañeros de caza y él la fascinó con su habilidad con el arco. Se jactaba de que podía cazar con éxito a cualquier criatura de la tierra y, durante su época con Artemisa, amenazó con matarlas a todas. Gea, la madre de la tierra, al oír estas palabras, decidió crear una criatura cuya piel no sólo pudiera resistir las flechas del arco de Orión, sino también igualar el talento letal del cazador con la daga. Así nació el escorpión.

Según una versión del mito, Apolo, hermano de Artemisa, conspiró con Gea para crear el escorpión con el fin de destruir a Orión, ya que desaprobaba que su hermana cabalgara con un hombre y era demasiado protector con su condición de doncella. Según algunos relatos, durante la lucha que siguió entre los dos cazadores y el escorpión, Artemisa golpeó y mató accidentalmente a Orión con su arco y sus flechas divinas; en su dolor, inmortalizó a Orión como la constelación que vemos hoy.

10.4 AFRODITA

Nacida de las olas y las zonas erógenas del primer Padre Tiempo, Afrodita es con diferencia la diosa más seductora e irresistible de todo el panteón. Suyo es el reino del amor, la pasión, el erotismo y la belleza física. Ninguna otra deidad de ningún otro panteón se acerca al encanto y la persuasión sensual de Afrodita; incluso ciertos alimentos han llegado a llevar su nombre por sus supuestas cualidades. Se dice que los "afrodisíacos" aceleran el apetito y el deseo sexual, lo que encaja perfectamente en la cesta de nuestra diosa del amor.

Sus símbolos han sobrevivido a los siglos, conservando sus connotaciones eróticas y pasionales: la perla, la concha, la rosa y el espejo, todos ellos atributos que rondan el mundo de la pasión carnal y el placer

sensual. Sus animales eran la paloma y la tortuga, y algunas fuentes indican su afinidad también con el delfín.

Sabemos que nació de la unión entre el mar y los genitales seccionados de Urano; el lugar mitológico de esta unión es, según la poetisa Safo, la bahía de Pafo en la isla de Chipre. Otros sitúan su nacimiento frente a la isla de Creta, a lo largo de una importante ruta comercial para los griegos. Sea cual sea su lugar de nacimiento, sabemos que, según todos los relatos, nació adulta sin infancia, hábil en los caminos de la pasión y una mujer muy deseable. Entre sus muchos epítetos, uno de los más indicativos de su dominio es Afrodita, 'señora de los genitales'. Dado que su dominio es puramente sexual, es fácil imaginar que a menudo se la represente desnuda o que, cuando va vestida, la tela parezca un mero drapeado que oculta poco de su figura ciertamente femenina. Ella y su sobrina Atenea son las dos únicas olímpicas que nacieron inmaculadas: Atenea de la cabeza de Zeus y Afrodita del mar.

Afrodita, con todos sus encantos, era ampliamente venerada en todo el Mediterráneo antiguo, desde Atenas hasta Chipre, su lugar de nacimiento, e incluso tan al sur como Alejandría, en Egipto. Tenía templos y lugares de culto por toda Grecia y todos los años se celebraba en Atenas un festival en su honor: Afrodisia. Durante este festival, los sacerdotes sacrificaban una paloma a Afrodita en agradecimiento por su papel en la unificación de Grecia. La figura de Afrodita ha sido la inspiración y la base de innumerables obras de arte, desde pinturas a esculturas y arquetipos de personajes en novelas, obras de teatro y cuentos, y sigue representando una cierta forma de sensualidad ideal.

Mitos

Un tema que se desprende de la historia mitológica de Afrodita es que su belleza y su naturaleza amorosa tienden a meter a otras personas en problemas. Además, inflama una y otra vez los espíritus de los volubles olímpicos, en particular de sus hermanas y sobrinas, que a su vez insisten en castigar a la desprevenida población mortal. Sin embargo, a diferencia de sus hermanas, Afrodita nunca parece preocuparse por las consecuencias de sus actos; es la manifestación de los momentos de pasión, no la culpa o el arrepentimiento que le siguen.

Tomemos, por ejemplo, su disputa con Hera y Atenea, dos importantes figuras del mundo religioso griego. Las tres reclamaban la propiedad de una manzana de oro arrojada a la tierra por Eris, la diosa de la discordia, que llevaba la inscripción "a la más bella". Naturalmente, las tres diosas se consideraban las más bellas y llevaron su caso ante Zeus. Incapaz, o quizá poco dispuesto, a decidir él mismo, Zeus confió la decisión a un príncipe mortal: Paris de Troya. Como toda belleza divina no tiene igual a los ojos de los mortales, Paris no pudo decidir y las tres recurrieron al soborno. Atenea prometió a Paris fama y gloria en la batalla, Hera le ofreció el control de los continentes de Asia y Europa, pero Afrodita, con su poder único sobre los corazones y las partes de los hombres, confió a Paris que si la elegía, podría casarse con la mujer más bella del mundo. Naturalmente, dadas sus debilidades mortales, Paris eligió a Afrodita y recibió su premio: Helena, esposa del rey Menelao de Esparta. La decisión de Paris enfureció a Hera y Atenea, que se separaron del Olimpo e iniciaron la legendaria Guerra de Troya del lado de los espartanos. Afrodita, en consonancia con su personalidad de pasión momentánea, se contentó con su manzana y su título y nunca se lanzó a la batalla, aunque sí entró en las alcobas de muchos héroes.

Afrodita, en mucha mayor medida que sus homólogas olímpicas, prefiere a los mortales que le resultan físicamente atractivos, sin dar ninguna preferencia a los divinos. Aunque es cierto que técnicamente está casada, en realidad no lo está por elección propia, como veremos más adelante cuando nos sumerjamos en las historias de Hefesto. Parece obsesionada con manipular los corazones de los hombres, sobre todo de aquellos que le dedican todo su culto. En este sentido, puede que sea ciertamente la más egoísta de las olímpicas, aunque sus acciones, en su mayor parte, parecen incoherentes e impulsivas.

Un ejemplo importante es el mito de Pigmalión. Pigmalión era un brillante escultor capaz de esculpir en mármol las figuras más magníficas. Estaba convencido de que todas las mujeres eran inmorales y esencialmente malvadas, por lo que se negaba a casarse o a salir con ninguna mujer. Sin embargo, era un devoto adorador de Afrodita, llegando incluso a esculpir su semejanza en piedra. Durante el proceso artístico, Pigmalión se enamoró de la estatua y deseó casarse con ella. Afrodita, impresionada por su devoción

hacia ella, concedió la vida a la estatua y así los deseos de Pigmalión se hicieron realidad.

Para concluir

Vemos que estas diosas son igualmente terroríficas y bellas en su poder. Ocupan los espacios de las mentes, los cuerpos y los corazones mortales, aunque no de una forma puramente física. Cada uno de sus poderes deriva del control indirecto y la guía de aquellos impulsos internos que nos alejan del aspecto puramente animal y nos acercan a lo decididamente humano. Los poderes del ingenio, la caza y la procreación son tres de los elementos más esenciales para la supervivencia de la humanidad en el mundo antiguo. Confiar estos elementos necesarios a tres de las deidades más veneradas del panteón ilustra en una pequeña medida la importancia de la presencia femenina en la antigua Grecia y con qué sereno respeto se la consideraba.

CAPÍTULO 11

LOS DIOSES MASCULINOS

Una verdad del universo es que todo debe encontrar finalmente un equilibrio; el panteón griego no es una excepción. Debido a los sutiles poderes en el reino de la psique otorgados a la tierra por las tres principales deidades femeninas, debe haber hermanos reinando desde el monte Olimpo con manos más pesadas y viriles. Esto nos lleva a la siguiente tríada de deidades masculinas en la siguiente generación de olímpicos: Apolo, el hacedor de milagros; Ares, furioso y violento; y el veloz Hermes.

Este trío se agrupa así porque tiene una similitud genealógica con las tres diosas anteriores: Apolo, como sabemos, es hermano de Artemisa, Ares, amante de Afrodita, y Hermes, hijo predilecto de Zeus. Veremos que sus reinos son más concretos que los de sus homólogas femeninas, aunque parecen compartir la elevación conceptual; podría decirse que ellos y sus hermanas son dos caras de la misma moneda. Veremos que los tres son, sin duda, hijos de su padre Zeus, ya que todos portan de algún modo un rasgo específico de su carácter.

11.1 APOLO

Apolo, gemelo de Artemisa, comparte muchas de sus cualidades. Su arma es el arco y la flecha, igual que la de Artemisa, aunque reivindica el cisne como su ave y la pitón como su animal. Mientras que su hermana es la protectora de las mujeres jóvenes, Apolo tiene la tarea de proteger a los hombres jóvenes y, como tal, es la figura principal de la antigua nación

griega. Hay que hacer una distinción: se podría decir que Zeus es el principal representante de los griegos, pero es específicamente el líder de los dioses, en un sentido religioso. En otras palabras, es el artefacto religioso superviviente que los griegos legaron al mundo occidental; cuando se trata de asuntos nacionales e internacionales, es Apolo quien representa a las ciudades y al pueblo de la antigua Grecia. Se le considera una deidad de la curación y, en concreto, de la medicina; su pitón, junto con su hijo Asclepio, serpentea alrededor del símbolo epónimo de la medicina occidental, el báculo de Asclepio.

Además de su papel de sanador, Apolo era la manifestación de la música y el arte; a menudo se le representa en compañía de las Musas, rasgueando su lira. Inicialmente, en la tradición griega, era una deidad de origen rural; vigilaba a los pastores y sus rebaños, presumiblemente en su papel de protector de los jóvenes. Más tarde, cuando la civilización griega se hizo más urbana y menos nómada, fue el protector siempre vigilante de la floreciente democracia y de la fundación de las nuevas ciudades griegas. Dada su importancia y su ascenso a la prominencia con la civilización griega, diversas fuentes lo consideran una amalgama de todos los dioses; en esencia, es la eterna juventud perfecta, llena de potencial.

Aunque había templos dedicados a sus múltiples rostros repartidos por todo el Mediterráneo antiguo, su lugar de culto más importante fue Delfos, el mítico emplazamiento del legendario oráculo. Este lugar albergaba al oráculo epónimo, que en realidad era un adorador de Apolo y tradicionalmente una mujer joven. A diferencia de otras deidades y sus seguidores, los adoradores de Apolo eran los que tenían una mayor conexión con el oráculo y la clarividencia; si una persona importante deseaba descubrir su destino, se dirigía a Delfos con la esperanza de obtener la bendición del guardián de la civilización griega.

Mitos

Leto, una de las muchas esposas de Zeus, dio a luz a sus hijos en la tierra flotante de Delos, ya que Zeus le había prohibido dar a luz en tierra. Primero dio a luz a Artemisa, que actuó como comadrona para el nacimiento de su hermano Apolo. Cuando Apolo emergió, empuñaba una espada de oro y se cuenta que todo en Delos se convirtió en oro. Se decía que los cisnes rodeaban la isla. Le alimentaron con ambrosía y le vistieron

con una hermosa tela blanca sujeta por bandas de oro. Tras comer el néctar de los dioses, el niño Apolo se arrancó las vendas de su cuerpo, anunciando que sólo él sería el intérprete de la voluntad de Zeus a los hombres. Se supone que fue el nacimiento del dios lo que ancló Delos a la tierra y lo convirtió en un importante lugar de culto a Apolo a lo largo de la historia de la antigua Grecia.

Apolo, según el mito, fue el responsable de matar a Pitón, la enorme serpiente, partera del gigante Tifón y suplicante de Hera. Por orden de Hera, Pitón intentó asesinar a la embarazada Leto para impedir el nacimiento de Artemisa y Apolo. Pitón consigue atormentar y atacar a Leto, pero no logra matarla. Tras su nacimiento, el niño Apolo jura vengarse y, empuñando un arco y una flecha, persigue a Pitón y lo mata en la misma cueva de Delfos que habría albergado su templo y oráculo.

Aunque Apolo era conocido principalmente como sanador y protector, también podía dispensar sufrimiento y muerte. Diversos testimonios le muestran como el portador de plagas, sobre todo en tiempos difíciles. Por ejemplo, durante la guerra de Troya, cuando estaba al lado de Troya en defensa de la ciudad, envió una terrible peste sobre el campamento griego invasor. Durante ese conflicto, fue responsable de la destrucción de muchos héroes griegos, entre ellos Aquiles.

La corona de laurel como símbolo de triunfo también procede de Apolo. El mito cuenta que Apolo, tras ser alcanzado por la fabulosa flecha de Cupido, se enamoró de Dafne, una ninfa de los bosques. Siendo una devota ninfa de los bosques, Dafne despreció los avances de Apolo quien, a su vez, se dedicó a perseguirla por el bosque para intentar hacerla cambiar de opinión. Dafne, cuyos gritos de auxilio fueron escuchados por Gea, se transformó en un árbol de laurel. En algunos relatos, Gea esconde a Dafne en las profundidades del bosque y la sustituye por el laurel, pero el hecho permanece: Apolo amaba el árbol y llevaba sus hojas y ramas como símbolo de su victoria. Incluso hoy en día, vemos la connotación de la antigua cultura griega y la hoja de laurel; parece que cuando surge la iconografía de la antigua Grecia, una de las primeras imágenes que aparece es la corona de laurel.

11.2 ARES

Al igual que su hermana Atenea, Ares es la manifestación de la guerra. A diferencia de su hermana, que se centra en la táctica, la planificación y el liderazgo de la guerra, Ares es la imagen y el disfrute de los horrores del combate; el suyo es el reino de la brutalidad, la carnicería y la matanza indiscriminada. Mientras que a Atenea se la representa con su icónico casco y túnica, a Ares se le suele representar completamente desnudo, con un casco similar y portando un escudo. Entre sus símbolos cuenta con el escudo, la lanza, el carro y la antorcha encendida; sus compañeros animales son el jabalí, el perro y la más vil de las aves: el buitre.

A pesar de ser un pueblo decididamente belicoso, los antiguos griegos, sorprendentemente, tenían a Ares en poca estima como deidad poderosa e importante. Parece existir una diferenciación en el pensamiento griego entre la necesidad de la guerra y la destrucción sin sentido que causa; en ningún caso elevan la carnicería por encima de su estatus de "mal necesario". La influencia de Ares en el mundo de los hombres y en el Olimpo está muy disminuida en comparación con la de su hermana; el propio Zeus le dice a su hijo en una historia que él, a los ojos de Zeus, es el más despreciado de todos los dioses. En Esparta, en cambio, Ares fue elevado más allá de su

papel de portador del dolor, la muerte y la destrucción y se le asoció con el soldado ideal, aunque esta imagen se considera en general diferente de la de la mayor parte de Grecia.

Pocos templos se dedicaron a Ares en el mundo antiguo, a diferencia de su homólogo romano Marte, que era una deidad clave en el panteón de esa cultura. Incluso podría argumentarse que, debido a su lugar poco favorecido entre los olímpicos, Ares no era griego en absoluto; de hecho, los mitos indican que su lugar de nacimiento fue Tracia, en la actual Turquía, que albergaba a un pueblo que los griegos consideraban totalmente bárbaro. Sabemos, sin embargo, que Esparta albergaba un templo dedicado a Ares, así como una enorme estatua de la deidad encadenada a las afueras de la ciudad, según Pausanias.

En su carro, Ares cabalga hacia la vorágine de la batalla con dos de sus hijos de Afrodita: Deimos y Fobos, "terror" y "miedo" respectivamente. Diezmando las filas de ambos bandos en la batalla, Ares no elige favoritos pero insiste en recompensar los actos de valor y coraje en el combate. Su papel es tan indiferente al destino de los griegos como los griegos lo son a él; no le importa nada más que el choque de espadas y la caída de los cuerpos a su alrededor.

Mitos

Uno de los mitos más representados en los que interviene Ares es su legendaria lucha con Heracles. Ha sido impreso en innumerables cerámicas antiguas y repetidamente plasmado en pigmentos por los pintores clásicos. Se dice que uno de los hijos de Ares, Cícneo, un poderoso rey de Tesalia, detenía a los viajeros y peregrinos que se dirigían al Oráculo de Delfos. En su crueldad, ofrecía a los viajeros comida y bebida y luego los mataba sin ningún reparo. Naturalmente, esto despertó la furia de Apolo, que envió a Heracles para vengarse de Cicno. En la Bibliotheca, Apolodoro escribe que ambos se enfrentaron en combate singular y, con la intervención de Atenea, Heracles clavó su lanza en el cuello de Cícnico, matándolo. Ares, furioso no sólo por el asesinato de su hijo sino también por la intervención de su hermana en favor de Heracles, corrió a la tierra para enfrentarse a Heracles.

Los dos beligerantes se enfrentan en batalla y, de nuevo con la ayuda de Atenea, Heracles consigue infligir una herida en el muslo de Ares. Un

rayo de Zeus pone fin al enfrentamiento y los dos hijos de Ares, Deimos y Fobos, se llevan al dios de la guerra lejos de la batalla y lo traen de vuelta al Olimpo para que se recupere. Otras historias narran sucesos similares, pero en lugar de ser asesinado por Heracles, Cicno es simplemente transformado en un cisne, el ave de Apolo, como penitencia, y se convierte en la constelación epónima que vemos hoy en día.

Otro mito popular que implica al dios de la guerra es el de su conflicto con los Aloadi: Oto y Efialte, dos gigantes hijos de Poseidón. Según el mito, los dos gigantes fueron los responsables de dar la civilización a la humanidad; según el escritor Hyginus, crecían "nueve dedos cada mes" y eran "superados en belleza sólo por Orión".

Traducidos literalmente, los nombres de la pareja son 'insaciable' y 'pesadilla'. Conspiraron para derrocar a los dioses del Olimpo construyendo montañas que rivalizaran con el Olimpo y reclamando a Hera y Artemisa como esposas. En su guerra con los olímpicos, consiguieron capturar al ardiente Ares y mantenerlo cautivo con cadenas en una vasija de bronce durante trece meses; todo el tiempo, Ares gritaba y rabiaba por su libertad. Sin embargo, Eribea, la madre de los dos gigantes, cometió el error de informar a Hermes de la conquista de sus hijos, quien, con la ayuda de Artemisa, liberó al dios de la guerra capturado. Artemisa engañó entonces a los gigantes para que se empalaran mutuamente con sus lanzas transformándose en ciervo y saltando entre ellos.

Lo que vemos una y otra vez en los mitos de Ares es que su temeridad y su mentalidad obstinada le ponen a menudo en peligro o a merced de aquellos a los que pretende combatir. A menudo se le supera en inteligencia y clase, confiando únicamente en su capacidad para sembrar el caos en la tierra con su fuerza bruta; por eso no es de extrañar que, a pesar del miedo y el terror que infunde en los corazones de los antiguos griegos, se le elimine y diluya fácilmente mediante la intervención de otras deidades más "diplomáticas".

11.3 HERMES

El tercer hijo astuto de Zeus es Hermes, o Ermes, el joven heraldo y mensajero del Olimpo. Conocido por su astucia y rapidez, era el siempre vigilante guardián y protector de los caminos, mercaderes y comerciantes del antiguo Mediterráneo. También tenía fama de estafador y por ello se convirtió en una deidad protectora de los ladrones. De él tenemos la imagen de las sandalias aladas y sus otros símbolos incluyen la lira aérea, el gallo que canta y el casco alado, conocido como el petaso. Su árbol es la palmera y en sus representaciones se suele encontrar una cabra o un cordero cerca.

Su iconografía es una de las más interesantes de todos los Olímpicos; en las primeras imágenes, como lápidas y fragmentos de piedra, se le representa como un adulto grande y barbudo, con el pelo enroscándose orgullosamente alrededor de las orejas y la frente. Más tarde, en la Grecia helénica y hasta la época romana, se le representa más a menudo como un niño, más cercano al Hermes que conocemos; suele ir desnudo, salvo por sus sandalias aladas, su capa y su casco, mientras sujeta su bastón con dos serpientes entrelazadas.

Además de su posición como guardián del transporte y el comercio, Hermes también desempeñaba el papel de guía divino; era él quien ayudaba a las almas de los recién fallecidos en la otra vida. También se le reconocía como mediador entre los mundos visible e invisible. En otras palabras, en su papel de mensajero divino, es su tarea hacer manifiesta la voluntad de Zeus en el mundo material, mientras que es su hermano Apolo quien la interpreta. Las pruebas de los lugares de culto de Hermes son escasas en el mundo antiguo, aunque hay motivos para creer que se le adoraba con extrema devoción sobre todo en las zonas rurales de Grecia, principalmente como guardián de rebaños, pastores y agricultores. En la actualidad sólo quedan tres ruinas de sus templos; las tres están situadas en la parte nororiental de Arcadia, la "mano" meridional de tres dedos de la Grecia continental.

La falta de templos en honor a Hermes puede deberse a que sus lugares de culto eran las calles de la antigua Grecia; se han descubierto carteles con la imagen de Hermes a lo largo de las supuestas calles griegas.

Aunque era un notorio embaucador y confundidor de mortales y dioses, Hermes, según Pausanias, fue definido por Zeus como completamente amoral. Según el himno de Homero a Hermes, Zeus decreta

que sólo Hermes "será el mensajero designado a Hades, quien, sin aceptar ningún regalo, le dará una recompensa no pequeña". Curiosamente, se suponía que su presencia en los hogares griegos garantizaba la buena fortuna, ya que Hermes era un "dador de regalos" y un dispensador de bendiciones. Incluso hay pruebas de que en sus primeros años de culto era una deidad de la prosperidad y la fertilidad, lo que, podemos imaginar, para un hombre tan ágil y rápido como Hermes, no es un salto tan grande. Como la antigua Grecia estaba cada vez más conectada más allá del círculo familiar, ¿quién mejor para velar por su prosperidad y sus conexiones que la deidad que la creó?

Mitos

Las artimañas de Hermes se nos muestran casi desde su nacimiento. Un mito sobre él afirma que cuando sólo tenía unas horas de vida, se escabulló de su cuna y se apropió de varias de las reses divinas de Apolo, escondiéndolas en una cueva de Pilos, en la costa suroeste de Grecia. Para disimular sus pasos, primero se calzó sus ya famosas sandalias, haciendo así que sus pies fueran inidentificables.

Pensando que se había salido con la suya, sacrificó varios bueyes como muestra de gratitud, realizando lo que los antiguos griegos decían que era el primer sacrificio animal. A continuación, tomó la fibra muscular de uno de los animales sacrificados y la introdujo en un caparazón de tortuga, creando así la lira. Apolo, al percatarse de la desaparición de algunas de sus reses, las rastreó hasta la cueva de Hermes, donde éste negó haberlas visto jamás.

Apolo apeló a su padre Zeus que, tras verlo todo, exigió que le devolvieran los bueyes. Sin embargo, tras oír el sonido de la lira, Apolo se encaprichó de su música y ofreció un intercambio beneficioso para todos: el resto del rebaño a cambio del instrumento que Hermes acababa de inventar. Apolodoro escribe, en la conclusión del mito, que a Zeus le divirtió tanto el ingenio de su joven hijo que lo convirtió inmediatamente en un olímpico inmortal.

Además de ayudar a Zeus a liberar a su amante Io y de liberar a Ares de su tinaja de bronce, Hermes no era ajeno a ayudar a los mortales en momentos de grave crisis. En muchas historias y obras de arte antiguas, se

muestra cómo el dios mensajero proporcionó a Perseo el equipo que necesitaba para derrotar a Medusa. Prestando a Perseo las sandalias aladas, el manto y la espada de oro, Hermes instruyó al héroe Perseo sobre su uso: las sandalias aladas para no ser oído por el monstruo, el manto para no ser visto y la espada para cortar la cabeza de Medusa.

En la Odisea de Homero, Hermes se aparece ante un Odiseo errante con palabras de advertencia que lo castigan cómicamente. Le dice a Odiseo que es peligroso vagar, pues en la isla vive la mágica tentadora Circe, que sin duda intentará hechizar al héroe con una bebida fuerte y encantadora. Hermes ofrece a Odiseo una hierba, diciéndole que la coma porque disipará los efectos nocivos que Circe podría tener sobre él. Odiseo hace lo que le ordena el mensajero y, de hecho, la magia de Circe no consigue convertir al héroe en un cerdo, salvándole del destino de muchos de sus compañeros de viaje.

Podemos ver cómo Hermes establece algunas comparaciones claras entre él y Atenea, nuestra olímpica más sabia y mesurada. Ambas deidades ven el valor de ayudar a los seres humanos a progresar; de hecho, podría argumentarse que esto forma parte de la descripción de su trabajo. Atenea, debido a su sabiduría, se ha asociado a menudo con la educación y, en concreto, con el crecimiento humano a través de la tecnología; la aparición del equipamiento agrícola, por ejemplo, es un regalo de la diosa. Hermes ocupa un espacio similar, aunque sus métodos de ayuda al desarrollo

humano derivan del comercio, el intercambio y la intercomunicación entre los pueblos; sus regalos a la humanidad incluyen el alfabeto, la moneda y la rueda.

Para concluir

Entre las tres figuras masculinas que se perfilan y las deidades femeninas anteriormente exaltadas, podemos descifrar notables similitudes; más allá de las relaciones familiares, muchas de estas seis deidades comparten los papeles de sus hermanos. Como hemos dicho, estos pares de deidades son esencialmente dos caras de la misma moneda, que se adhieren a patrones de comportamiento más o menos "tradicionales"; los homólogos masculinos tienden hacia el lado fanfarrón, temerario y agresivo en sus interacciones con el mundo. Esto no significa necesariamente que ocupen un lado "malvado" del pensamiento religioso griego; como ya se ha mencionado, es imposible etiquetar estas historias o figuras con una etiqueta moral.

Se trata de representaciones figurativas de conceptos mal comprendidos que ofrecen, a pesar del terror que inspiran o de los dones que otorgan, un modelo de trabajo para el pueblo de la antigua Grecia.

CAPÍTULO 12

LO ÚLTIMO PERO NO LO MENOS IMPORTANTE

Aunque parece que el panteón griego ha cubierto la parte más importante, seguramente habrá partes del mundo, tanto divinas como mortales, que no han sido definidas. Hemos visto que muchos de los papeles de las deidades más famosas se entrecruzan y solapan, pero de todas ellas, seguro que han dejado escapar algunas partes del mundo a través de su vasta red. ¿Qué hay de las cosechas que brotan de los surcos del arado de Atenea? ¿Qué hay de las celebraciones por una buena cosecha? ¿Qué hay de la casa detrás del grano que contiene el jolgorio? ¿Qué hay del acero que produce el arado y de los que producen el acero? ¿No son todos ellos tanto o más importantes para la humanidad que la sabiduría, la guerra o el agua?

Estas preguntas nos llevan a los cuatro últimos olímpicos: Hefesto, Deméter, Dioniso y Hestia. Aunque viven casi siempre a la sombra de sus hermanos y hermanas más ruidosos y bulliciosos, los cuatro son una parte esencial de la vida y la cultura de la antigua Grecia. Por encima de todo, representan la paz y la seguridad que pueden ofrecer la civilización y la familia. Mientras que sus hermanos y hermanas son los pilares de la religión griega, enarbolando el cobijo divino sobre las cabezas del pueblo griego, nuestras deidades restantes pueden verse como las cuatro esquinas de los cimientos del templo sobre los que descansan esos pilares, manteniéndolos inquebrantablemente firmes y altos a lo largo de los siglos.

12.1 HEFESTO

Señor de la artesanía, de sus herramientas y del propio metal, el trabajo de Hefesto es célebre en toda Grecia y en el panteón. Reivindica el yunque, las tenazas y el martillo como sus herramientas y, desde debajo del monte Olimpo, es el único responsable de controlar los fuegos de la tierra. Gracias a su ejemplar y casi milagroso trabajo con el metal, es el mecenas de escultores y artistas y el amigo siempre vigilante del carpintero. Se sabe que cuida el trabajo de los herreros, llegando incluso a infundir su propio metal en el de los trabajadores mortales elegidos.

Para los antiguos griegos, Hefesto ocupaba un papel importante, aunque a menudo olvidado, como maestro de la industria y la artesanía. Su presencia se hacía notar, y con razón, en los centros urbanos del antiguo mundo griego; éstos eran, por supuesto, los principales emplazamientos de talleres y armerías. Según la Ilíada de Homero, la isla de Lemnos fue el hogar de Hefesto cuando partió del Olimpo. Hoy en día, las pruebas de la actividad cultual son visibles entre las ruinas de la isla del Egeo septentrional y, en particular, a través de la excepcional calidad de las antiguas herramientas sacadas a la luz.

Hijo de Hera, fue desterrado de la cima del monte Olimpo y de su asiento con las deidades a causa de un pie deforme o malformado. Es la única deidad del panteón griego que presenta una desviación física evidente; todas las demás deidades son elogiadas repetidamente por su perfección y representadas como formas ideales. Como no podía ser físicamente perfecto, dedicó sus talentos divinos a la creación de objetos físicamente perfectos: espadas, armaduras, incluso las sandalias aladas de Hermes.

Entre sus compañeros y ayudantes, contaba a los cíclopes, los mismos tres que forjaron el rayo de Zeus, así como autómatas de metal.

La iconografía de Hefesto, al igual que su deformidad, es única en el panteón griego. Como poseía una habilidad sin igual para trabajar el metal y la piedra, se ha escrito de Hefesto que podía dar vida a cualquier objeto inanimado; vemos un ejemplo de ello en sus autómatas de laboratorio. Esto significaba que su iconografía estaba impregnada de la presencia del dios;

las imágenes de Hefesto en piedra o metal, en una lápida o en un edificio, no eran simples representaciones del dios, sino una manifestación literal del dios mismo. Dadas las impresionantes obras de arte y arquitectura producidas por los antiguos griegos y su influencia en el mundo occidental, es fácil comprender cómo, incluso en aquella época, los griegos encontraban divina la belleza de la artesanía.

Mitos

Hefesto, maestro artesano que es, fue reclutado por Zeus para construir todos los tronos del Palacio Olímpico. Esto, por supuesto, después de haber sido expulsado de la montaña por su madre, Hera. Hefesto hizo lo que se le dijo, construyendo asientos inmaculados para sus once parientes. Cuando se sentó en su trono, Hera notó que empezaba a levitar y la suspendió entre los reinos del cielo y de la tierra. Cuando exigió que su hijo y constructor del trono la ayudara a bajar por razones matriarcales, Hefesto replicó, célebremente: "No tengo madre". Para resarcirse, Hera ofreció a su hijo cualquier mano que deseara; Hefesto eligió a Afrodita, la diosa del amor.

Algunos de los mitos más interesantes sobre Hefesto están relacionados con su matrimonio. Su esposa es Afrodita, la imagen de la belleza y el deseo. Parece incongruente que un herrero malhumorado y cojo y la reina de la sexualidad se lleven bien y, en cierto modo, no se equivocan al pensarlo. La infidelidad de Afrodita se relata ampliamente a lo largo de la mitología griega; sus numerosos amoríos son todos de calibre mitológico, incluso para una deidad. Un romance en particular llama nuestra atención, al igual que el de Hefesto: su transgresión con Ares, el dios de la guerra.

Sabemos que Ares, a pesar de su terror y bravuconería, es irracional, corto de miras y francamente no demasiado inteligente. Durante la guerra de Troya, se embarcó en un romance secreto con Afrodita y, debido a su descuido, fue sorprendido in fraganti por Helios mientras conducía su carro solar por el cielo. Naturalmente, como portador de la luz, Helios informó a Hefesto de la infidelidad de su esposa y el herrero respondió en silencio, trazando planes para vengarse. Se puso a trabajar en su taller, fabricando para unos una red, para otros cadenas, pero para todos una red de bronce e hilo fino como la seda, lo bastante fuerte como para atrapar incluso al más poderoso de los dioses. Colocó la trampa sobre su lecho y, con gran

confianza, atrapó a los dos amantes. Hefesto convocó entonces a todos los dioses del Olimpo para que presenciaran y humillaran a los dos amantes.

Viendo el estado en que se encontraban los dos dioses, Poseidón rogó a Hefesto que los liberara, jurando que todas las penas las pagaría Ares y que, si fracasaba, el propio Poseidón le quitaría las cadenas a Hefesto. Satisfecho, el divino artesano liberó a los dos, tras lo cual Ares, deshonrado, regresó a su lejana patria, Tracia, y Afrodita volvió al mar de donde había venido, bañándose para restaurar su virginidad. El castigo al que alude Poseidón nunca fue pagado directamente por Ares, aunque se nos dice que sus hijos tendrían un destino desafortunado.

Dada su talla de artesano, no es de extrañar que Zeus confiara la forja y la elaboración nada menos que a Hefesto. Fue el divino escultor el encargado de dar forma a la mujer mortal más bella conocida en el mundo. Cansado de los avances de sus homólogas femeninas en el plano mortal y como precio exigido a la humanidad por adquirir ilícitamente el fuego, Zeus ordenó a Hefesto que diera vida a Pandora, lo que hizo a partir de arcilla y agua. Zeus ordenó a Hefesto que hiciera de ella, según Hesíodo, "un rostro similar al de las diosas inmortales, [con] los rasgos hechizantes de una joven". Debía ser tan bella, encantadora e inteligente que fuera "un dolor para los hombres que comen pan". Además de dar forma a Pandora, Hefesto también fabricó el infame pithos de Pandora, un jarrón a menudo mal traducido como "caja", del que, al abrirlo por su curiosidad, liberó todo el mal del mundo.

12.2 DEMÉTER

Los griegos tienen que agradecer a Deméter que lleve los alimentos a la mesa. Es la madre de la cosecha, la culminación de Gea y Atenea, la dadora del crecimiento y el grano. Además de su papel como fundadora proverbial de la fiesta, también tiene en sus manos el ciclo de la vida y la muerte; dicta el orden natural de las cosas. Genealógicamente, es una de las deidades más recientes del Olimpo, aunque es posible rastrear su existencia

en forma de madre de la agricultura más atrás que casi cualquier otra deidad olímpica.

Los símbolos de Deméter incluyen el trigo, la antorcha, la cornucopia y el pan. Curiosamente, no tiene ningún animal como símbolo viviente, ni se la suele asociar con muchos amantes masculinos. Como manifestación de la abundancia de la tierra, se la representa junto o dentro de diversas flores y plantas, entre las que destaca la amapola, que prospera en los campos de trigo de todo el Mediterráneo. Si no se la representa sola, a menudo se la representa junto a su hija Perséfone, cuya ausencia de la tierra por el matrimonio con Hades provocó la llegada del invierno.

Deméter ostentaba uno de los cultos más grandes y famosos del mundo antiguo. Su ciudad patrona era Eleusis, a lo largo de la costa sudoriental de la Grecia continental. Todos los años acudían peregrinos a Eleusis para participar en los Misterios Eleusinos, un festival dedicado a la diosa de la cosecha y a su hija Perséfone. El festival era antiguo incluso para los estándares griegos; algunos elementos se remontan al periodo micénico, varios cientos de años antes de la epopeya de Homero, y sobrevivió para ser adaptado por los romanos en su culto a Ceres. Los Misterios se centraban en el mito de la desaparición de Perséfone en el inframundo y su viaje de regreso a la tierra y se dividían en partes rituales: el descenso, la búsqueda y el ascenso.

La diosa de la cosecha también gozaba del esplendor de una fiesta universal y localizada en toda Grecia, conocida como Tesmoforia. Este ritual tenía lugar a finales de octubre y, según diversas fuentes, estaba reservado a las mujeres adultas. Esta fiesta pretendía fomentar la fertilidad y la reproducción femenina, lo que puede explicar por qué se celebraba cada año coincidiendo con la cosecha.

Mitos

Dada la importancia alegórica de las fiestas de Deméter, es lógico que el mito más importante en torno a la Madre del Grano tenga que ver con la desaparición de Perséfone en las profundidades del inframundo. La historia es representada de forma más vívida y coherente por Homero en su himno a Deméter.

Homero escribe que un día, en los campos de Zeus, la hija de Deméter, Perséfone, y algunas ninfas del Océano estaban cantando y recogiendo flores en un jardín del Edén griego, que Gea había "hecho crecer a instancias de Zeus y para complacer a Hades, para que fuera una trampa para esa clase de flor [Perséfone]". Hades, aprovechando la oportunidad, montó en su carro y raptó a Perséfone de su jardín, arrastrándola al inframundo. Perséfone gritó pidiendo ayuda, pero sus gritos no fueron escuchados por Zeus ni por sus compañeros olímpicos en la cima de la montaña, excepto por su bondadosa madre.

Al oír los gritos de auxilio de su hija, Deméter se quitó el manto y descendió apresuradamente del monte Olimpo. Corrió por tierra y mar, buscando por todas partes a su Perséfone. Preguntó a todos los hombres y animales que encontró qué le había ocurrido a su hija, aunque ninguno le respondió con la verdad. Homero escribe que esta búsqueda se prolongó durante nueve días. Poco antes del amanecer del décimo día, Deméter se encontró en su camino con Hera, que empuñaba una antorcha y, por tanto, buscaba a la desaparecida Deméter. La diosa de la cosecha reveló a Hera por qué había huido del Olimpo, que su hija había desaparecido entre gritos de auxilio y que era su deber como madre rescatarla.

Permaneciendo en silencio, Hera tomó a Deméter de la mano y, a la luz de su antorcha, la escoltó hasta el pie del carro de Helio.

La responsabilidad de Helio, como sabemos, es conducir el carro del sol a través del cielo cada día. También es el guardián eterno de ambos reinos: el mortal y el divino. Puesto que ningún hombre o animal revelaría con veracidad el paradero de Perséfone, quedó en manos del franco Helios aliviar el dolor de Deméter. Le informó de que había visto cómo el carro de Hades se llevaba a Perséfone al inframundo, donde, según Hades, convertiría a Perséfone en su esposa. Sin embargo, como está en su naturaleza objetiva, Helios argumenta que, en lo que respecta a su marido, Perséfone podría hacer cosas mucho peores; Hades, después de todo, es un dios de todo un dominio y hermano cercano del rey de todos los dioses.

Los razonamientos del auriga del sol y su percibida apatía no sirvieron para levantar el ánimo de Deméter. Maldijo al sol, al inframundo y al propio Zeus, obligándose a exiliarse y resignándose al dolor. Según Homero, tomó

la forma de una anciana en la ciudad de Eleusis, que, como sabemos, se convertiría en la sede de sus Misterios anuales.

Acogida por las hijas del rey de Eleusis, se convirtió en confidente y comadrona de la reina y se le confió la crianza del recién nacido Demofonte. Según el himno, no alimentó al niño ni con leche ni con alimentos sólidos, sino que lo ungió con ambrosía, al igual que Apolo. Sin que lo supiera la corte de los mortales, bañaba al niño en fuego por la noche para purificarlo y encaminarle hacia la inmortalidad. Cuando esto se descubrió, la reina y su corte retiraron al joven Demofonte del cuidado de Deméter; esto la enfureció. Abandonando su disfraz, maldijo la isla con una guerra civil perpetua. La diosa de la cosecha se despidió prometiendo construir un templo en su honor en la colina más alta, donde se estudiarían sus rituales y se realizarían cada año para aplacar su ira. Esta es la razón de la ubicación de los Misterios Eleusinos.

Sola en su templo de Eleusis, sin encontrar hija ni hijo, Deméter lloró de nuevo. Despojó a la tierra de sus frutos y granos, la secó hasta convertirla en paja y dejó a su ganado en la indigencia. Su hambruna privó al pueblo de alimentos y a las deidades del Olimpo de sus sacrificios habituales. Sus hazañas en la tierra habían llegado a oídos y herido el orgullo de Zeus, que se había cansado de las intromisiones de Deméter en el mundo de los mortales. Envió a Iris, una diosa menor alada, al templo de Eleusis para pedir a Zeus el regreso de Deméter al Olimpo. Naturalmente, Deméter rechazó las súplicas de una deidad menor. Sin embargo, esto no disuadió a los olímpicos, que, molestos porque la gente de la tierra ya no sacrificaba en su honor, fueron uno a uno al templo de Deméter para pedir su regreso. A cada visitante, Deméter daba la misma respuesta: no devolvería las riquezas de la tierra ni del Olimpo hasta que su hija le fuera devuelta.

El hombre se quedó sin alimentos que comer y sin sacrificios. Como rey del Olimpo, Zeus tenía la tarea de encontrar un compromiso adecuado entre Hades y Deméter. Para satisfacer a todas las partes, propuso que Perséfone siguiera siendo la esposa de Hades, pero que no se le permitiera poseerla sola en el inframundo y que se le permitiera dividir su tiempo entre el reino de Hades y el de su madre. Durante un tercio del año, mientras Perséfone estaba prisionera en el inframundo, Deméter concedió a la tierra

hambre y sequía, dando lugar a la estación del invierno. Cuando pasó esa estación, Perséfone trajo consigo en un repentino estallido todo el crecimiento que había sido suprimido, ayudada en las celebraciones por su madre. Ésta es la estación de la primavera, cuando la riqueza de la tierra vuelve a la vida.

12.3 DIONISIO

En consonancia con el tema de la celebración, nos encontramos con el mismísimo señor de la juerga: Dioniso, la deidad patrona de las fiestas, el vino, el entretenimiento en general y el teatro. Naturalmente, de estos elementos podemos deducir que también tiene cierto poder sobre la "locura ritual" de la embriaguez; es esencialmente el rey de los borrachos. A menudo se le representa completamente desnudo y, a diferencia de sus hermanos olímpicos, no necesariamente de forma deslumbrante. Su forma roza lo femenino; se le suele representar con rasgos suaves y el pelo que le cae por la espalda y los hombros, aunque no suele estar despeinado. Podría argumentarse que Dioniso es realmente el más benévolo de todos los olímpicos; ciertamente, es el más difícil de enfadar.

Dioniso parece, en comparación con sus homólogos olímpicos, una proverbial "oveja negra". No se preocupa por las luchas de los hombres, no es tan vanidoso como para desear una posición mortal o divina, y parece contentarse con pasar sus días en reposo con un vaso de vino. Los antiguos griegos explican esta marcada desviación de la norma olímpica afirmando que Dioniso es en realidad un forastero, un tracio de nacimiento divino que se ha colado con engaños en los salones inmortales del Olimpo.

Como dios de la celebración, Dioniso ostenta un enorme dominio que toca casi todos los aspectos de la sociedad griega. Está presente en bodas, funerales, cosechas y sacrificios, por no hablar de todos los rituales religiosos. Cuando los oráculos caen en sus trances adivinatorios, se dice que Dioniso mueve los hilos.

Como viñador de los dioses y dispensador de fruta a la humanidad, los símbolos de Dioniso incluyen la uva y sus vides, la cabra, el cáliz y una

vara de hinojo envuelta en hiedra conocida como tirso. Al igual que Deméter, Dioniso tenía un inmenso y antiguo culto en toda Grecia que existía incluso antes de Homero. Se especula que, dada la similitud de sus reinados, los Misterios Eleusinos estaban dedicados tanto a Deméter como a Dioniso; esto se ve apoyado por la evidencia de un gran número de seguidores dionisíacos en la isla de Eleusis.

Además de los Misterios, Dioniso también reivindicaba las fiestas de la Dionysia y la Anthesteria. La primera se dividía en dos partes: la Dionysia rural y la Dionysia de la ciudad o "mayor". Ambas tenían el mismo propósito: celebrar la vendimia en toda el Ática, en agradecimiento por el regalo de la fruta que Dioniso había hecho a los griegos. En honor del dios del jolgorio, se celebraban representaciones teatrales y recitaciones de poesía y, por supuesto, el vino corría como la pólvora. La Anthesteria, por su parte, era un festival de tres días que reflejaba algunos de los conceptos del Halloween moderno. Aunque se celebraba en el equinoccio de primavera y no en el de otoño, marcaba los días en que el vino del año anterior era apto para ser bebido, induciendo así la "locura ritual" que los griegos creían que adelgazaba la barrera entre los vivos y los muertos.

Mitos

A diferencia de sus hermanos y de sus homólogos inmóviles del Olimpo, Dioniso era famoso por ser un vagabundo crónico y compulsivo, que trajo consigo la vid y el conocimiento de cómo cultivarla. Se dice que Sémele, la madre de Dioniso, lo sumió en un ataque de locura que desencadenó su ansia errante; el mito afirma que durante sus viajes dejó tras de sí extensiones de vegetación y el conocimiento de cómo cultivar la vid. Algunas versiones del mito afirman que la obsesión de Dioniso por las uvas tuvo su origen en una relación amorosa con un joven llamado Ampelo, que murió al caer de un olmo tras la petición de Dioniso de custodiar las vides sagradas del dios. En su duelo, Dioniso transformó a su amante en el fruto que producían las vides y lo sembró por todo el mundo en su tristeza.

En sus interacciones con la humanidad, Dioniso tiende a la ambivalencia, incluso a la frivolidad, a diferencia de sus hermanos y hermanas, cuya principal motivación sigue siendo la venganza y el egoísmo. Una de las historias más famosas del canon occidental se refiere a Dioniso, que causa a un poderoso rey un gran dolor y arrepentimiento por haber elegido imprudentemente sus palabras. El rey al que Dioniso hace

esta cruel jugarreta es el rey Midas, a quien Dioniso encuentra por casualidad mientras siembra uvas y prensa vino. Dioniso, impresionado por la generosa hospitalidad de Midas, se revela como dios olímpico y concede al rey un deseo, al que sabemos exactamente cómo respondió el rey. Incapaz de comer, beber o abrazar a sus hijos, Midas desespera de su toque dorado y ruega al dios de la juerga que retire su deseo.

Dioniso accede de buen grado y lleva a Midas a un río, donde se lava y convierte el río en oro.

Dioniso, no ajeno a la locura, descendió una vez ciegamente al inframundo para resucitar a su esposa y a su madre. No conocía el camino al inframundo y, en su viaje, pidió ayuda a un anciano llamado Hypolypnos. El anciano, que estaba enamorado del encantador Dioniso, prometió mostrarle la entrada al inframundo si el dios, a cambio, prometía seguir siendo su guía para siempre. Deseoso de salvar a su familia, el joven Dioniso accedió a las exigencias del anciano. Sin embargo, cuando regresó del inframundo, Dioniso descubrió que el anciano había muerto. Al regresar con su esposa y su madre al Olimpo, se dice que Dioniso recogió a Hefesto por el camino, ayudando al deformado artesano a regresar al Olimpo inmortal. El mito se ha interpretado como un triunfo de la alegría y la celebración de la vida mortal sobre la tristeza de la muerte, una antigua interpretación de la frase "El amor lo vence todo".

12.4 ESTIA

Probablemente la deidad periférica más importante de toda la religión griega es Estia, diosa del hogar, la casa, la familia y el estado. La leyenda griega afirma que en el momento del bautizo de cada nuevo edificio o de la finalización de cada nueva casa, el primer sacrificio que se ofrecía era a Estia, para garantizar la prosperidad, la seguridad y la longevidad de la estructura y de sus habitantes. Dado el estado de los numerosos restos de edificios griegos a lo largo de los siglos, podría decirse que Estia hizo un buen trabajo cumpliendo su parte del trato divino.

La omnipresente Estia sólo tiene un símbolo verdadero: el hogar y el fuego que hay en él. El suyo es un mundo sencillo y seguro, desprovisto de

animales voraces o de los terrores del cielo y el agua. Su objetivo es proporcionar comodidad y comunidad bajo un techo y detrás de una puerta. Su gobierno era la culminación de todos los reinos divinos anteriores; tras completar la recolección del grano de la tierra, Estia seguía siendo responsable de convertir ese grano en pan mediante el fuego y de asegurarse de que hubiera suficiente para alimentar y calentar a la familia. Es la más cercana de los olímpicos griegos a la humanidad, en el sentido de que ésta ejerce tanto control sobre su reino como ella. Estia proporciona riqueza y calor a un hogar igual a la cantidad de trabajo que un hombre pone en él.

Curiosamente, por muy importante que fuera Estia en la antigua mitología griega, nunca tuvo lugares de culto independientes. Otras deidades tenían sus propios templos y monumentos, lo sabemos, pero los templos de Estia eran considerados por los griegos como las chimeneas de todas las casas y edificios públicos. El hecho de que estuviera tan extendida en la cultura y las costumbres griegas dio lugar a una forma de pensar griega que la situaba fuera de los doce olímpicos; de hecho, se decía que había cedido su lugar entre sus hermanos y hermanas a Dioniso para mantener la armonía cósmica.

Estia es la mayor y la más joven de todas las olímpicas, según el mito del degüello de Kronos. Fue la primera hija de Kronos y Rea. Debido a su antigüedad entre las olímpicas, a menudo se la representa de una manera tenue y madura, una desviación sorprendente de muchas de sus homólogas olímpicas. Especialmente entre las diosas olímpicas, desprende un aire matronil en muchas de sus representaciones; a menudo aparece embozada y cubierta, con tocado, y extiende un brazo con un dedo que le hace señas. Cuando los olímpicos erigieron su templo en la cima de la montaña del mismo nombre y se repartieron el mundo, Zeus ordenó que Estia se encargara de mantener el fuego de la sala encendido y caliente con las porciones desechadas de los sacrificios de animales.

Mitos

Aunque Estia tenía probablemente la presencia más grande e inmediata de todas sus homólogas olímpicas, existen sorprendentemente pocas historias que la involucren. Una de las razones es que quizá no se la

consideraba una "olímpica" oficial, o quizá porque sus funciones como diosa del hogar son esencialmente invisibles.

Trabaja para que el hogar, la familia, la fiesta y el calor sean abundantes y, por esta razón, parece no tener necesidad de intervenir en la vida de los hombres. Sin embargo, conocemos al menos un pequeño mito que cuenta cómo obtuvo el puesto de guardián del hogar divino.

Al igual que su hermana Artemisa, Estia deseaba permanecer casta por toda la eternidad. Se dice que en un momento dado tanto Poseidón como Apolo intentaron tomar a Estia como esposa. Cuando Zeus estuvo dispuesto a atar a su hermana en matrimonio, Estia se comprometió a dejarla permanecer en el Olimpo, al que amaba por encima de todo, manteniendo el hogar del enorme templo cálido y acogedor. Conmovido por su devoción, Zeus le permitió quedarse, otorgándole no sólo la posición de ama de casa divina, sino que le dio todos los hogares pasados, presentes y futuros como altar a su servicio. Según el himno de Homero, ella sería colocada "en el centro de la casa y recibiría la porción más rica [de todas las ofrendas]".

Para concluir

Vemos que nuestros olímpicos restantes tienen una presencia humilde pero elevada en comparación con las otras deidades tratadas hasta ahora. Cada uno de nuestros cuatro ostenta el control de un mundo que existe principalmente en la materia, y dentro de estos mundos materiales, los gobernantes divinos trabajan para garantizar una mejor calidad de vida para la humanidad. Estos cuatro son sobre todo los más benévolos y caritativos con la humanidad, proporcionándole la tecnología, las herramientas y la sabiduría que le permiten progresar en el tiempo y dominar el duro y a menudo letal mundo natural.

Vemos que estas cuatro deidades están más íntimamente ligadas a la tierra que sus homólogas. Puesto que la humanidad nació de la arcilla de la tierra, no es de extrañar que las deidades cuyos instrumentos y espacios están igualmente vinculados al planeta ocupen un mayor prestigio en la vida cotidiana de los griegos. Estas cuatro deidades proporcionan la base para la comunicación interpersonal y la celebración, vinculando las cadenas de las antiguas islas con la comida y el banquete.

CAPÍTULO 13

EL AMOR BAJO TIERRA

Llegados a este punto parece haber un pequeño contratiempo en la culminación de nuestros poderosos olímpicos; nos queda el proverbial "elefante en la habitación", o quizá más apropiadamente, el "elefante bajo la habitación".

Hasta ahora hemos omitido de nuestra discusión a Hades y su dominio, el inframundo. Hay varias razones para ello. La más acorde con el pensamiento mitológico y religioso de la Antigua Grecia es que Hades no es técnicamente un olímpico; al reclamar el inframundo, ha abdicado de su lugar entre los dioses en favor de la plena soberanía y autonomía sobre el reino de los muertos. La segunda razón, en consonancia con la primera, es que el reino de Hades es tan vasto, y toca tantas facetas de la vida divina y mortal a lo largo de la mitología griega, que dedicar un capítulo totalmente aparte a sus lugares, gentes e historias parece casi necesario para empezar a comprenderlo.

La muerte, como en todas las épocas, tenía una importancia especial para los griegos. Dados los terrores de su entorno, la expansión de fuerzas hostiles a través de la conquista y la casi inexistente tecnología médica, los antiguos pueblos mediterráneos estaban rodeados de muerte por razones que escapaban a su comprensión. Por supuesto, basándose en su pensamiento religioso, es lógico que los antiguos griegos crearan todo un ecosistema mitológico para intentar responder a preguntas que parecen incongruentes con el comportamiento de sus Olimpos más visibles y benévolos.

Para los antiguos griegos, como para muchas otras culturas, la muerte era una especie de robo: una vida era sustraída al mundo visible. En ese momento surgían las preguntas: ¿Quién robó esa vida? ¿Dónde se la llevaron? No podían ser los numerosos olímpicos quienes la tomaran del plano mortal; aunque es cierto que eran vengativos y a menudo crueles, los olímpicos se contentaban mucho más con transformar a los seres humanos que con matarlos directamente. Tampoco se podía arrebatar la vida del monte Olimpo, pues sólo los dioses podían poner un pie allí.

Si la vida desaparecía innegablemente pero no se retiraba ni a la cima del monte Olimpo ni a las profundidades de Poseidón, entonces, mitológicamente, el único lugar al que podía ir era el más misterioso y opaco de todos: debajo de la propia tierra. Era un mundo inimaginable para las mentes de los Antiguos; desde debajo de la tierra crecía toda la vida y luego se marchitaba, así que lógicamente tenía que haber algo allí. Pero, ¿qué era ese algo, qué aspecto tenía? ¿Quién lo controlaba y, lo más importante, estaba destinado a incitar a la violencia contra los vivos? Las respuestas llegaron en otra, aunque oscura, forma de lo divino: Hades, sus caballos negros y sus extrañas criaturas abominables, el dios al que nada le importan las actividades de los mortales, aparte de reclamar sus almas para poblar su sombrío reino subterráneo que ahora comparte su nombre.

13.1 HADES

Hasta ahora, hemos mencionado al señor del inframundo como un personaje pasajero en varios mitos anteriores; en la mayoría de los casos, se trataba de un personaje egoísta y astuto, dedicado a secuestrar o robar para obtener ventajas. Hemos visto que es esencialmente culpa suya que tengamos invierno, además de otras desgracias terrenales. Hades, a veces denominado el "Zeus del Inframundo", ocupaba una posición ciertamente egoísta pero sorprendentemente apática. La creencia común era que, a pesar de todo el mal que Hades podía infligir a la tierra, su principal deseo era mantener el equilibrio en el planeta compensando las acciones de su hermano.

No es sorprendente que Hades tuviera pocos lugares de culto en la antigua Grecia. Supersticiosos como eran, evitaban llamar la atención sobre el señor del inframundo por miedo a conjurarlo; hacer un juramento en su nombre podía conducir a un final prematuro para quienes lo hicieran.

Sin embargo, extrañamente, en toda Grecia era tan venerado como temido y detestado. Se nos dice que a menudo recibía sacrificios y que durante el culto los griegos apartaban la mirada de su imagen y se golpeaban la cabeza contra el suelo para asegurarse de que Hades les oía.

Hades parece haber abandonado su propiedad bajo tierra sólo un puñado de veces en su mito. Una vez, sabemos que se marchó para atrapar a la joven Perséfone, pero aparte de eso, Hades parece seguir codicioso de su soberanía y de lo que consideraba un orden perfecto, natural y legal. Hay muchas descripciones pintorescas del reino de Hades, sobre todo en las obras de Homero, que describe la finca del señor del inframundo como "llena de huéspedes", una forma bastante divertida de describir el eterno encarcelamiento de las almas, a pesar del macabro contexto. Estaba celoso de aquellos que lograban escapar a su tiránico sistema legal y que, casualmente, siempre parecían ser al menos medio dioses. Su amor por el orden, la justicia y el equilibrio es a menudo su perdición; Hades es completamente dueño de sí mismo, pero esclavo de sus reglas.

Mitos

Parece que la mayoría de los mitos dirigidos por Hades emplean semidioses; francamente, parecen ser historias en las que los semidioses burlan al señor del inframundo, amante de la ley y el orden. Heracles, Perseo y Odiseo se turnaron para confundir las reglas establecidas por Hades que, con las manos metafóricamente atadas y los puños literalmente agitados, no tuvo más remedio que dejarles regresar al mundo superior de los vivos.

Un ejemplo en el que Hades sale bien parado es en sus tratos con Teseo, el mítico rey de Atenas. Poseedor de un poder sin rival entre los griegos, Teseo, en su arrogancia, conspiró con su mejor amigo Pirro, rey de Tesalia, para tomar como esposas a las hijas de los dioses, ya que al parecer no podían encontrar ninguna mujer mortal que les satisficiera. Teseo secuestró a Helena de Troya, manteniéndola como rehén hasta que estuviera

en edad de casarse. Pirro, insensato como era, optó por raptar a Perséfone. Al tener cierto grado de omnisciencia, Hades se enteró de los planes del rey de Tesalia y preparó un gran banquete. Los dos reyes llegaron y fueron recibidos con una hospitalidad que rivalizaba con la del monte Olimpo; sin embargo, mientras comían, Hades desató silenciosamente serpientes para atar a los dos a sus sillas, donde permanecerían sentados por toda la eternidad, con los sentidos tentados por la comida, pero los estómagos siempre vacíos.

Hades también desempeña un papel clave en otro mito extremadamente popular y superviviente: la historia de Sísifo en su intento de engañar a la muerte. Se cuenta que Sísifo, el hombre que se proclamaba más listo que Zeus, rompió su promesa a éste de no revelar el paradero de Egina, una ninfa invisible que el rey de los dioses mantenía oculta. Furioso, Zeus ordenó a Hades que llevara a Sísifo a su reino y lo encadenara como castigo. Tras ser escoltado al inframundo, Sísifo se encuentra con Hades, que prepara las cadenas de castigo. Sísifo pregunta a Hades si puede mostrarle cómo funcionan las cadenas como medio de castigo, lo que Hades hace. Sísifo encierra a Hades y escapa al mundo superior, aparentemente tras vencer a la propia muerte.

El problema surge cuando Hades es incapaz de cumplir sus obligaciones como reclamador de almas; si se le frena, nada puede morir.

Los olímpicos no pueden recibir sus sacrificios de animales, el grano no puede cosecharse, los ancianos no pueden fallecer y la plaga se extiende sin obstáculos por la matanza de sus huestes. La tierra se sume en el caos y Zeus se da cuenta. Envía a un enfurecido Ares, nada ajeno a las trampas y furioso porque la guerra ha perdido su diversión, para que libere a Hades de sus cadenas y se ocupe del propio Sísifo. El famoso castigo infligido al rey que había burlado a la muerte consiste en hacer rodar una roca montaña arriba para siempre, sólo para que vuelva a caer a sus pies.

CAPÍTULO 14

LUGARES DEL INFRAMUNDO

El inframundo nos ofrece la oportunidad de vislumbrar la imaginación de los escritores de la Antigua Grecia, a diferencia de su exaltado homólogo, el Olimpo, del que apenas tenemos descripciones físicas. Una razón podría ser que muchos griegos comprendían y compartían de algún modo la apariencia del Olimpo, por lo que plasmarla en una página o en un poema hablado habría parecido redundante o superfluo. El inframundo, sin embargo, era y sigue siendo un lugar de gran misterio. Nadie lo ha visto nunca, pero dados los muchos terrores que conducen a la muerte, cabe imaginar que el destino de las almas arrebatadas es cualquier cosa menos celestial.

Compuesta de ríos que dividen a las almas según su calidad y de campos en los que pasan la eternidad, la geografía del inframundo es rígida, severa y abismal.

14.1 EL RÍO ESTIGIA

El río Estigia es el más famoso y reconocible de todos los inframundos griegos; después del monte Olimpo, puede que sea el más conocido de toda la mitología griega. Es el río que supuestamente separa el mundo de los vivos del reino de los muertos. Es una parte indispensable del ecosistema del inframundo, ya que proporciona la principal vía de transporte al Tártaro para los recién fallecidos. Como muchos elementos del mundo mitológico

griego, la Estigia está personificada como una ninfa; es una hija de Océano castigada por Zeus por ponerse del lado de los Titanes durante la Titanomaquia.

El Estigia es uno de los cinco ríos infernales que convergen hacia el centro pantanoso del inframundo; se le conoce como el "pantano Estigia", término que hoy utilizamos coloquialmente para referirnos a cualquier zona salvaje y poco habitada. Se dice que la ninfa y su encarnación fluvial pueden otorgar invulnerabilidad a cualquiera que se bañe en él. De hecho, se dice que Aquiles, de niño, se bañó en él y se sujetó el talón, que más tarde fue el punto de su caída debido a una flecha bien colocada de Paris durante la guerra de Troya.

14.2 TÁRTARO

El Tártaro, la parte más profunda del reino de Hades, puede describirse como una prisión. Para llegar a él, dice Hesíodo, se necesitarían nueve días de descenso desde el plano del Hades, que a su vez son nueve días de descenso desde la tierra, que son nueve días de descenso desde el Olimpo. Es el ejemplo del abismo; completamente desprovisto de luz y esperanza, es el castigo más severo al que puede enfrentarse un alma eterna. El Tártaro, en efecto, es la "nada" de la muerte. Es un vacío del que no se puede escapar salvo por intervención divina.

Por supuesto, Tártaro ha sido divinizado, como es costumbre en la antigua Grecia. Es uno de los tres hijos originales del cosmos; es el hijo mediano, intercalado entre su hermano mayor Caos y su hermana menor Gea. Es la única deidad griega cuyo reinado permaneció intacto tras la Titanomaquia; se dice que custodia en sus celdas a los Titanes derrotados.

Se dice que los que habitan el Tártaro son los más miserables de todos los seres; nuestro astuto rey Sísifo se encuentra entre ellos, haciendo rodar eternamente su canto rodado. Los Titanes, como ya se ha mencionado, residen allí, al igual que el rey Tántalo, quien, según el mito, mató a su hijo Pélope y lo sirvió como comida cuando fue invitado a cenar con los dioses en el Olimpo. Podemos entender que se trata de personajes totalmente

desagradables y, dado el amor de Hades por la justicia, comprendemos por qué estaban destinados a las cadenas del Tártaro.

14.3 EL ELÍSEO Y LOS CAMPOS DE ASFÓDELOS

Aunque en muchos casos los castigos infligidos eran duros y severos, en la mayoría de los casos el inframundo era menos temible para el común de los mortales. Los peores eran enviados al Tártaro, mientras que los que vivían sin ofender gravemente a las divinidades eran enviados a los campos de asfódelos.

Los campos se describían como floridos y pacíficos, aunque no como los imaginamos los mortales. Ciertamente estaban llenos de flores, pero según Homero en su Odisea, eran un lugar oscuro, sin alegría ni risas. La impresión que uno se lleva de los campos es que, aunque el trabajo mortal haya terminado, el paraíso en la otra vida queda reservado sólo para lo divino.

Por otro lado, las almas tocadas o consideradas dignas por los dioses eran escoltadas al Elíseo, un paraíso exclusivo que técnicamente estaba separado del reino del Hades, pero que existía en el mismo plano. Elysium, separado de su lúgubre homólogo del inframundo por el río Lete, era un lugar de vida fácil, luminoso y colorido; los relatos afirman que siempre había una suave brisa del oeste que mantenía la temperatura manejable. Homero escribe sobre Elysium que, aparte del calor, no hay nieve, ni lluvia, ni sequía; es el más allá perfecto, ideal, aunque parezca estar poblado casi en su totalidad por semidioses.

14.4 EL RÍO LETE

Otro de los cinco ríos del inframundo, sabemos que el mítico Lete bordeaba el dominio del Hades y el Elíseo. Era el "río del olvido", ya que si

una persona caía en él o bebía de él, su alma olvidaba todo lo que había conocido. Entre los cultos místericos de la antigua Grecia, era común la creencia de que todas las almas bebían abundantemente del río antes de reencarnarse. Se dice que, como parte de su castigo por intentar robar a Perséfone, el rey Pyritos fue arrojado al río, borrando así por completo su memoria.

El río trazaba su camino dentro del inframundo, rodeando la cueva de Hypnos, donde las almas rebeldes eran llevadas a dormir para la eternidad. Según algunas fuentes religiosas, el río tiene una hermana opuesta en el plano mortal, llamada Mnemosyne, que proporciona a quienes beben sus aguas omnisciencia y memoria infalible.

14.5 LOS RÍOS CÓCTICO Y FLEGETÓN

Dos de los ríos restantes rodeaban ambos la frontera del Hades, aunque fluían en direcciones opuestas: el Cóctico, el "río del llanto" o "río de los lamentos", y el Flegetón, el "río del fuego". Ambos servían para disuadir a los mortales de inmiscuirse y traspasar el reino del Hades, y ambos despertaban la desesperación más absoluta en la imaginación de los antiguos griegos.

El Cocytus es único entre los ríos del Inframundo en que su profundidad varía; esto se debe a que su propósito es contener las almas que se han comportado traicionera o deslealmente en sus cuerpos mortales. Dependiendo del alcance de la transgresión, el traidor puede quedar sumergido desde las rodillas hasta por encima de la cabeza; sin embargo, independientemente de la cantidad de agua que ingiera la víctima, ésta quedará resignada a gritar y gemir durante toda la eternidad.

El Phlegethon es un río más sutil, a pesar de su contenido. Es un río de fuego del que se pueden extraer algunas connotaciones de la idea judeocristiana del "Infierno" y su infierno.

Tras cruzar la frontera del Hades, el río se precipita en una cascada de fuego en las profundidades del Tártaro, el único de los cinco ríos que se da

este chapuzón. Un mito relativo al río de fuego está vinculado a la ninfa Estigia. Supuestamente, antes de ser convertidos en ríos por el vengativo Zeus, Phlegethon y Estigia fueron amantes, incluso antes de la Titanomaquia. Habiendo elegido el bando perdedor en ese conflicto, ambos fueron castigados simultáneamente. Transformado en el río que lleva su nombre, su ser físico fue consumido por las llamas de Phlegethon, a quien el castigador Hades ordenó confinar en su inframundo.

Sin embargo, no exento de su sentido de la justicia, Hades, tras comprobar que el castigo había concluido adecuadamente, permitió que los dos ríos volvieran a unirse en sus meandros por el inframundo.

14.6 DOS FLORES Y UN PERRO

Los lugares del mundo del Hades proporcionan un entorno maravillosamente rico para la otra vida y, al igual que sus primos del plano material, los ríos y los campos están poblados por todo tipo de vida vegetal y animal simbólica. Algunas especies de vegetación terrestre, según el mito griego, incluso se originaron en el inframundo y, debido a su fruición o locura, acaban creciendo en la tierra.

Menta

Una de las historias más intrigantes sobre la flora del inframundo es la de la planta de la menta. Según el mito griego, no se trata de una planta totalmente terrenal. La menta encontró sus raíces en el inframundo debido a los celos demasiado comunes que invadían a los antiguos dioses. Se dice que Hades, tras casarse con Perséfone, se enamoró de una de sus súbditas, una ninfa del río Cóctico llamada Mintha. Algunos relatos dicen que la ninfa intentó seducir a Hades, que en consecuencia cayó bajo su hechizo. Independientemente de cómo el señor del inframundo llegó a halagar a Mintha, Perséfone no quiso saber nada de ello. Tomando el asunto en sus manos, transformó a la ninfa en la planta de la menta, esparciéndola por el inframundo y el plano mortal y dotándola de un olor y un sabor tan fuertes que repelía a todos los animales.

Narcisos

A lo largo de las orillas de la famosa Estigia y en los campos de asfódelos crecen manchones de narcisos. Los pétalos blancos y los centros amarillentos que brotan en racimos por todo el inframundo deben su nombre al joven así transformado: Narciso, el más vanidoso de todos los hombres griegos. Transformado en esta flor para despreciar a quienes le amaban, permaneció fragante, vistoso y venenoso, perfectamente adecuado como señuelo para la desprevenida Perséfone. Mientras era arrastrada lejos del carro de Hades, Perséfone, según el mito, apretó en sus puños un puñado de flores que echaron raíces por todo el inframundo.

14.7 CERBERO

Una de las criaturas más temibles y famosas del mito griego, Cerbero era el feroz y fiel compañero de Hades. Se le representa como un perro con varias cabezas, de tres a cien, que la mayoría de las veces se sienta obedientemente al lado de Hades cuando éste está en lo alto de su trono. En algunas representaciones, Cerbero se presenta como un perro con una sola cabeza, pero con cientos de cabezas de serpiente arrastrándose sobre su lomo. Su tamaño varía, aunque se acepta comúnmente que tiene al menos el tamaño de un hombre y a menudo es mucho mayor. Como mejor amigo de Hades, se le encomendó la tarea de impedir que las almas rebeldes escaparan del inframundo de Hades. Era como el perro guardián del Infierno, aunque debía mantener a la gente dentro y no fuera.

El mito más conocido sobre el sabueso de Hades se refiere al héroe Heracles que, en uno de sus doce trabajos, es enviado al inframundo para capturar a Cerbero. El héroe llega y se enfrenta a Hades, pidiéndole cortésmente que renuncie a la posesión del sabueso de múltiples cabezas. Siempre respetuoso con la ley, Hades accede a desprenderse de Cerbero con una condición: que Heracles derrote al sabueso gigante en combate sin utilizar armas. Heracles sometió a la criatura y la arrastró a la superficie del mundo material, donde se dice que el perro vomitó y de allí brotó la planta venenosa de la monjía, sus primeras flores en la tierra.

Para concluir

Existen otros innumerables lugares, símbolos e historias diferentes dentro de la vida después de la muerte del Hades; ahondar más en su profundidad y amplitud implicaría casi con toda seguridad escribir un libro completamente nuevo, lo que no es el objetivo de este libro. He intentado transmitir con eficacia las historias y los elementos más importantes que constituyen la base del debate sobre los sistemas de creencias y los símbolos del más allá griego; espero que este capítulo haya proporcionado un mapa coherente del mundo del Hades, dejando muchos hitos por descubrir, para que el lector pueda emprender el viaje solo.

CAPÍTULO 15

SEMIDIOSES: A MEDIO CAMINO ENTRE LOS DOS MUNDOS

Hemos hecho grandes alusiones a la idea de que la antigua religión griega gravitaba hacia un mundo más humano que divino, pero esto es esencialmente especulativo. Por supuesto, tiene sentido que los primeros y sofisticados seres humanos entendieran el control del mundo en términos relativamente sencillos: emociones y motivaciones humanas universales.

¿Cómo sería posible acercar aún más los dos mundos, salvar por completo la brecha mitológica? La idea misma de culto o ritual religioso es insuficiente: se limita a elevar a las deidades por encima del hombre. La cultura oracular, aunque mística y mortal, no es tanto un puente hacia el reino divino como una conexión con él, que puede cortarse muy fácilmente.

¿Y si los dioses, a pesar de su tentación de controlar la vida de los hombres, fueran responsables del nacimiento y la crianza de los mortales? ¿Qué lugar ocuparían? Ciertamente no serían completamente divinos, pero tampoco completamente humanos. ¿Su propósito en la tierra es ayudar a la humanidad o disuadirla de objetivos más nobles? ¿Actúan sólo en nombre de sus superiores olímpicos o quizás, dada su humanidad, tienen un genuino lado altruista? Son muchas las preguntas que surgen al considerar a estos seres humanos semiinmortales, los semidioses; podemos encontrar sus respuestas a lo largo de sus historias. Afirman no sólo la confianza de los antiguos griegos en la fuerza de la humanidad, sino también la nuestra.

Hay un número excepcional de semidioses repartidos por toda la mitología griega. Sin embargo, debemos centrarnos en los más visibles,

cuyas historias han sido recontadas y refritos a lo largo de los siglos; de nuevo, nuestra tarea es proporcionar una visión introductoria de la mitología. Nos centraremos en Aquiles, Heracles y Perseo porque todos ellos comparten los elementos comunes de un nacimiento divino, una tribulación que marcó al mundo, el triunfo sobre una adversidad aparentemente insuperable y, sobre todo, una multitud de textos supervivientes y alusiones contemporáneas a las que recurrir.

15.1 AQUILES

Considerado el más poderoso de todos los guerreros griegos, el gran Aquiles desempeñó un papel fundamental en la guerra de Troya y, como tal, en la Ilíada de Homero, el antiguo poema centrado en el legendario conflicto. Era hijo de la ninfa del mar Tetis y del rey de la antigua nación mirmidón, Peleo. Existen varios relatos sobre la concepción de Aquiles, aunque hay un mito que destaca por su humor. Se encuentra en la obra de Esquilo "Prometeo encadenado", donde se dice que la madre de Aquiles, la casta Tetis, fue perseguida sin descanso por muchos dioses olímpicos. Hera, la esposa de Zeus, una de las diosas de la fertilidad, profetizó que el hijo que daría a luz Tetis sería infinitamente más fuerte que su padre y usurparía todas las pretensiones de éste sobre el mundo. Al enterarse de esto, los dioses olímpicos abandonaron inmediatamente sus ideas de conquista y obligaron a Tetis a casarse con Peleo, un rey mortal.

Si no conocemos las historias de Aquiles, sin duda conocemos la parte de su cuerpo fabulada, el talón. Se dice que Tetis, temiendo la destrucción de su único hijo a manos de los olímpicos, se refugió en el inframundo del Hades y en la seguridad de su hermana Estigia, el río de la invulnerabilidad, y sumergió a Aquiles en él, sujetándolo por el talón y manteniéndolo así seco. De este modo, el talón de Aquiles quedó como el único punto vulnerable de su cuerpo y es un término que utilizamos hoy en día para indicar una debilidad en una entidad aparentemente fuerte.

Como ya se ha mencionado, Aquiles fue la figura central de la guerra de Troya, luchando junto a los griegos contra Troya.

Homero nos cuenta que Aquiles llegó a Troya con cincuenta barcos mirmidones, cada uno de los cuales transportaba cincuenta soldados de su nación. Tras entablar varias batallas con los troyanos y su héroe Héctor, los griegos liderados por Aquiles y su amigo de toda la vida Patroclo se vieron obligados a retroceder hasta las playas que albergaban sus naves; Patroclo se puso la armadura de Aquiles y reunió a sus tropas para un contraataque. El contraataque tuvo éxito y obligó a los troyanos a retroceder tras las famosas murallas de su ciudad, aunque Patroclo murió durante el asalto y la armadura de Aquiles fue robada por Héctor.

Al ver a su mejor amigo abatido en la batalla, Aquiles entra en cólera. Pide a Hefesto que le haga una nueva armadura, un nuevo escudo y una nueva lanza, y se lanza al campo de batalla, donde con su invulnerabilidad divina y su habilidad con las armas masacra a todos los soldados enemigos que encuentra en busca de Héctor. Homero escribe que su furia era tan grande que, de no haber intervenido los dioses, él mismo habría saqueado Troya. Finalmente, Aquiles encuentra a Héctor y le persigue por la ciudad amurallada varias veces antes de que Héctor se dé cuenta de que su destino es ineludible. Aceptando su muerte, suplica a Aquiles que permita que su cuerpo sea tratado con el respeto de un guerrero caído; Aquiles no lo hace, ata el cadáver de Héctor a la parte trasera de su carro y lo arrastra hasta el campo de batalla frente a Troya. Sin embargo, con su último aliento, Héctor

profetiza la caída del legendario Aquiles: la flecha del hermano de Héctor, Paris, llevaría a la destrucción del héroe.

Análisis

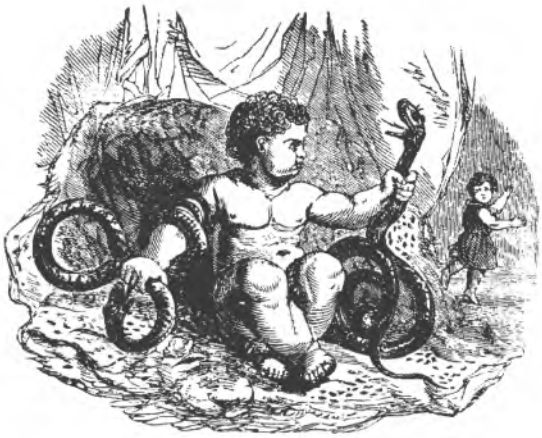
En esta breve historia de Aquiles, como en muchas de las historias de los semidioses griegos, vemos la fuerza de la humanidad cuando se inspira en lo divino. En el caso de Aquiles, es llevado a una furia divina y busca venganza, no por una ofensa directa contra él, como ocurriría con Zeus o Poseidón, por citar sólo dos, sino porque uno de sus amigos más cercanos ha sido injustamente asesinado en batalla. Vemos que los propios dioses deben intervenir contra la fuerza de un hombre, que no sólo se ve impulsado a grandes hazañas en el campo de batalla, sino también a una gran vergüenza al profanar el cadáver de Héctor. Esto demuestra que, aunque no hay nadie en la tierra más poderoso que este único guerrero medio humano, está dominado por esas oscuras sombras de humanidad que acechan a todos los hombres mortales.

15.2 HERACLES

Si Aquiles es el guerrero griego más legendario, el puesto de héroe más grande pertenece a Heracles. Probablemente la figura más famosa de la mitología griega, las historias de Heracles están llenas de simbolismo sobre la fuerza y la determinación de los mortales. Es, según todos los relatos, el protector divino de la humanidad, actuando como puente entre el mundo mortal y el monte Olimpo. Sobre sus hombros descansa el destino de la humanidad y es sobre todo su mayor paladín; podemos imaginarlo simplemente como un Superhombre de la Antigua Grecia. Sus trabajos y logros han contribuido a formar el canon literario occidental. Sus mitos se han contado y recontado a lo largo de la historia, pero siempre apuntan a la creencia de que el hombre posee esas cualidades únicas de tenacidad y fortaleza que hacen que incluso las empresas aparentemente divinas estén al alcance del hombre.

El resultado del nacimiento de Heracles fue una de las muchas aventuras extramatrimoniales de Zeus. Entre las muchas historias sobre la concepción de Heracles, se nos cuenta que Zeus sedujo a la mortal Alcmena

disfrazándose de su marido. Hera, enterada de que la aventura había tenido lugar, y fiel a su carácter, tramó una venganza no contra su marido, sino contra su vástago semihumano. Envió un par de serpientes a la cuna del joven Heracles para eliminar al héroe, pero fue en vano. La fuerza y la constitución divina de Heracles, incluso de bebé, no le infundieron miedo sino instinto de dominio; fue encontrado por su madre terrenal jugando con las serpientes como si fueran juguetes. Asombrada por esta visión, Alcmena convocó a Tiresias, el famoso adivino, quien predijo que el niño cumpliría el destino de un dios, que sería el conquistador de innumerables criaturas.



La historia de Heracles se reanuda cuando, de joven, mató a su profesor de música Lino con una lira y se vio así obligado a abandonar la ciudad para dedicarse al oficio de pastor, donde recibiría la visita de los dioses en forma de dos viajeros. Uno ofrecía al joven Heracles una vida fácil y placentera, libre de graves conflictos y grandes recompensas; era el Vicio. El otro, la Virtud, ofrecía al héroe una existencia difícil y dura, salpicada de luchas y brutalidad, pero por toda su lucha sería empujado a los salones de la gloria, con un lugar en el Olimpo como recompensa final. Naturalmente, podemos deducir que Heracles eligió la segunda opción y emprendió el camino que le llevaría a su leyenda.

Se nos cuenta que, tras elegir el camino de la Virtud, Heracles se casó con Megara, la hija del rey Creonte, y tuvo diez hijos. Llevado a la locura por la saboteadora divina Hera, acaba matando a su familia, incluida su

esposa. Heracles vaga por la tierra y finalmente se recupera de su locura en el Oráculo de Delfos, del que Hera había tomado el control. Ella ordenó a Heracles que, para expiar sus crímenes, debía servir al rey Euristeo durante diez años, uno por cada hijo que había matado, y cumplir cualquier petición o tarea que el rey le solicitara.

Otras historias afirman que el servicio fue el resultado de un compromiso entre Zeus y su vengativa esposa: si Heracles hubiera completado doce tareas casi imposibles, habría demostrado ser digno de la inmortalidad. En cualquier caso, se nos ofrece lo esencial de la vida de Heracles: sus Doce Trabajos.

Hay muchas fuentes fácilmente disponibles sobre los Doce Trabajos de Heracles. Sería tedioso centrarse en ellas individualmente; por este motivo, las trataremos brevemente, aunque se anima al lector a que busque estos relatos por su cuenta. Según el mito, las tareas que Euristeo encomendó a Heracles se completaron con la ayuda de Atenea, que se había interesado por la vida del héroe.

Tuvo que, en orden variable, matar, capturar y robar en su camino hacia la libertad. Tendrá que enfrentarse a la terrible Hidra, a las agresivas y vigilantes Amazonas y a las tres mil reses de Augea. Confía en su fuerza divina y su inteligencia humana para atar las bocas de los caballos, ahuyentar a las aves devoradoras de hombres, acechar para capturar bestias aparentemente esquivas y robar manzanas de oro de un huerto celosamente vigilado. Su última hazaña imposible, como sabemos, fue ideada por un temeroso Euristeo, que temía que Heracles completara todos sus trabajos. Debía descender a las profundidades del inframundo y traer de vuelta a Cerbero, el perro guardián multicéfalo del Hades, cosa que hizo, logrando escapar de la muerte y ganándose su profetizado lugar en lo alto del Olimpo.

Análisis

Aunque existen muchas otras historias en torno a Heracles, las mencionadas ocupan un espacio en la imaginación tan permanente como su sede de inmortalidad. El hilo común que une estos mitos es el rasgo humano de Heracles. Incluso después de haber sido enloquecido por Hera, acepta su culpa, asume la responsabilidad e intenta enmendar sus

transgresiones. Aprende a ser paciente, inteligente y diplomático; llega a confiar menos en su fuerza física divina e inigualable y más en sus rasgos mortales. Por ello, dado su empeño en mejorarse a sí mismo, Atenea se interesa por su desarrollo. Lo que podemos aprender de las historias de Heracles es que es bueno que una persona madure y se desarrolle plenamente. No basta con estar dotado de un gran talento; es necesario cultivar los puntos fuertes y mitigar las debilidades que una persona recibe en la vida, pues aunque alguien nazca medio dios, nadie es perfecto.

15.3 PERSEO

El más antiguo de nuestros semidioses, mitológicamente hablando, es Perseo. Antes de la época del famoso Heracles, Perseo era considerado el mayor cazador de monstruos de la historia. Contemporáneo de Belerofonte, Perseo es el único semidiós que, en su vida mortal, ocupó una posición real; fue el rey de la antigua nación de Micenas y de la dinastía de las Perseidas, que se profetizó que heredaría un Heracles aún no nacido. Aunque era de nacimiento divino, parece que Perseo no contaba tanto con la ayuda de su familia olímpica como con su propia inteligencia y fuerza; es, en efecto, la imagen de un buen rey, deseoso de alzar las armas sólo en defensa de los débiles y en nombre de la justicia.

Cuenta la historia que Perseo era hijo de Zeus y Dánae, hija del rey de Argos. Como suele ocurrir, se profetizó que el rey sería derrocado por la fuerza imposible de su hijo, por lo que encarceló a Perseo y a su madre en una caja de madera y los hizo flotar en el mar.

Gracias a una plegaria de Dánae, ambos encallaron ilesos en la costa de Serifo, donde fueron recibidos por el rey Polidette.

A medida que Perseo crecía, se dio cuenta de que Polidette dirigía sus atenciones y afecto hacia su madre, lo que le pareció innoble, ya que consideraba al rey un hombre poco virtuoso. Polidette, fiel a las suposiciones de Perseo, planeó frustrar la defensa que el héroe hacía de su madre inventando razones para eliminarle. Organizó un banquete al aire libre, pidiendo a todos los invitados que trajeran un regalo; en particular, el

rey exigió que todos los invitados trajeran un caballo. Al no tener caballo que ofrecer, el noble Perseo prometió traer al rey cualquier otro regalo que deseara; Polidette, creyendo que esto era imposible, pidió a Perseo la cabeza de la Gorgona.

Perseo se puso a planear su tarea imposible: ningún mortal se había acercado jamás a la Gorgona y había sobrevivido, y mucho menos tomado su cabeza. En su consternación, recibió la visita de la diosa de la sabiduría y la estrategia, Atenea, que se había interesado especialmente por Perseo como hombre de palabra y ofreció al héroe su divina ayuda. Atenea sabía exactamente cómo derrotar a Medusa, pues fue ella quien la había convertido en Gorgona. Guió a Perseo hasta las Graeas, las tres "hermanas grises" mayores de Medusa que, sentadas en círculo en la cima de una montaña, compartían un ojo para ver y un diente para hablar. Según el mito, las Graeas no sólo conocían la ubicación de Medusa, sino también las herramientas para destruirla.

Aunque los tres se negaron a renunciar a su hermana, Perseo, con su inteligencia natural, tomó el único ojo de los tres mientras se lo pasaban unos a otros, guardándolo como garantía y prometiendo devolvérselo una vez que hubiera completado su misión.

Finalmente, Perseo encontró el huerto secreto del que hablaban las Graeas y recogió un morral que podía contener la cabeza de la Gorgona. Le dieron las sandalias y la espada de Hermes y el casco de invisibilidad de Hades; Atenea le proporcionó un escudo divino. Con la ayuda de Atenea, encontró la cueva de la Gorgona y, con sus instrumentos divinos, le cortó la cabeza; según algunas historias, el caballo alado Pegaso voló del cuello de la Gorgona.

Análisis

Lo que vemos en los encuentros de Perseo es la humildad del espíritu humano. Es cierto que está dotado, como su descendiente Heracles, de una fuerza y un valor sin igual, pero Perseo se diferencia en que sus grandes trabajos son esencialmente desinteresados y en beneficio de los demás. Es un excelente juez del carácter y, aunque discrepa con Polidette en cuestiones morales, comprende su lugar en la corte del rey y está agradecido por la vida que éste le ha reservado.

Perseo también encarna los nobles rasgos humanos de honestidad y responsabilidad. Jura devolver la cabeza de la Gorgona al rey y lo hace, a pesar de los motivos ocultos de Polidette. Por supuesto, roba el ojo de Graia, pero sólo para jurar que lo devolverá una vez que haya completado su misión, cosa que hace. Es la imagen del ser humano recto y admirable; no busca la gloria para inmortalizar su propio nombre, sino para elevar a los que le rodean. Son precisamente estas características las que le otorgan la simpatía de los dioses; es, en cierto modo, la encarnación mítica griega del "karma", ya que obtiene del mundo exactamente lo que éste le ofrece.

Para concluir

Podemos ver que los semidioses de la antigua Grecia, y estos tres en particular, poseen aquellos rasgos que aún hoy consideramos más nobles: son generosos, ambiciosos, impulsados por la determinación y tenaces en su búsqueda del éxito. Sin embargo, en su falible humanidad, también reivindican esas partes oscuras de la personalidad que habitan en lo más profundo de todos nosotros: son, en algunos casos, ingenuos, temerarios e irracionales; llenos de orgullo y miopes, tienden a lanzarse de cabeza al conflicto y sólo evalúan sus juicios a posteriori. Son personajes cuyo propósito explícito es amplificar tanto lo humano como lo divino; son completamente hiperbólicos y, sin embargo, su presencia despierta en nosotros cierta simpatía, porque las razones de sus luchas no nos son desconocidas, aunque las situaciones y las criaturas sí lo sean.

"Proviene del griego".

Hemos visto que existe una plétora de mitos intrigantes sobre la creación de la tierra, las deidades que la vigilan y los heroicos individuos elegidos que actúan en nombre y en beneficio de la humanidad. Además de estas maravillosas personificaciones, los antiguos griegos nos proporcionaron un bestiario de imaginación sin parangón.

A pesar de todo el alboroto que provocan los olímpicos en la tierra, son las criaturas de la mitología griega las que infunden temor o miedo a quienes las veneran.

Las criaturas de la mitología griega se encuentran entre las más icónicas e inspiradas de cualquier sistema de creencias. Lo que sorprende al lector de estas criaturas es que, aunque aparentemente ocupan un mundo

imaginario, su existencia es siempre relativamente verosímil. Pueden situarse en el valle inquietante de la credibilidad; hoy sabemos que no existen, pero para la mente de los antiguos griegos, con toda la confusión y las incógnitas que el mundo material ocultaba a sus ojos, ¿quién podía decir si una criatura con varias cabezas de animales podía existir o no?

En este capítulo, examinaremos más de cerca algunas de las bestias más extendidas de la mitología griega: el centauro y sus variantes, Pegaso, la Quimera y la Hidra. Todas estas criaturas ocupan un lugar concreto en el mythos griego; cada una de ellas estaba tan presente en el pensamiento religioso griego que desarrollaron su propia narrativa junto a sus homólogos divinos y semihumanos.

CAPÍTULO 16

CENTAUROS Y SEMIHUMANOS

Se podría decir que el centauro es la más sofisticada de todas las criaturas griegas; de hecho, es la más cercana al hombre y, según algunas historias, incluso proporciona guía y sabiduría a la raza de dos patas. El centauro es un cruce entre un caballo y un hombre: la parte inferior de su cuerpo es equina, mientras que de cintura para arriba es claramente humana, lo que le confiere los poderes del habla y la razón.

Aunque poseen los nobles rasgos humanos de la comunicación, muchos mitos griegos los retratan como primordialmente brutales y animales; en cierto sentido, pueden interpretarse como la manifestación opuesta del semidiós. Algunos estudiosos han considerado que su forma escindida representa la escisión de la humanidad primitiva entre el pasado instintivo y puramente animal y el presente y futuro más analíticos y cerebrales. Otros, más orientados hacia la historia, sostienen que el centauro es un recuerdo erróneo: las criaturas eran en cierto sentido "reales", pero eran simplemente jinetes nómadas mal recordados.

16.1 QUIRÓN

El más conocido de todos los centauros es Quirón, el mentor de Aquiles y el guardián de Prometeo. Hijo adoptivo de Apolo, Quirón gozaba de gran estima entre sus hermanos porque se le consideraba el más sabio y mesurado de todos. Mientras sus hermanos vivían según sus instintos

animales, degradándose con los placeres carnales y la embriaguez, Quirón dedicaba su tiempo al desarrollo artístico e intelectual. Era famoso por su maestría y habilidad en la curación, la medicina y las artes de la caza, hasta el punto de que se le atribuye en todo el panteón la invención de la botánica y los remedios a base de hierbas.

Su aspecto también difería del de sus hermanos. Quirón poseía más elementos humanos que el centauro medio; en las representaciones de bestias míticas, Quirón siempre se distingue por sus patas delanteras humanas. De hecho, era un humano hecho y derecho con medio caballo pegado a la espalda, mientras que los demás centauros tenían las cuatro pezuñas. Podemos leer que Quirón posee estas características claramente humanas porque, a través de sus acciones y su comportamiento, es más humano que animal, aunque actúa como puente entre el hombre y la naturaleza, como queda patente a través de sus enseñanzas.

16.2 MINOTAURO

Una criatura que pertenece a la misma categoría que el centauro es el Minotauro, la gran bestia-toro del rey Minos. Posee las cualidades físicas invertidas del centauro: su cuerpo sigue siendo completamente humano, mientras que su cabeza adopta la forma de un toro. También tiene cola de toro. Se dice que el Minotauro fue la razón por la que el gran inventor Dédalo creó el laberinto, en cuyos pasillos se dice que vagaba el Minotauro como prisión.

La historia del Minotauro comienza cuando el rey Minos, compitiendo con sus hermanos por el favor de Poseidón y el control del reino, decidió sacrificar un toro en nombre del dios del mar. Sin embargo, una vez que recuperó el animal, Minos se dio cuenta de lo hermoso que era y se lo quedó para él, sacrificando un animal inferior a Poseidón. Al enterarse de esto, Poseidón, furioso como nunca, juró vengarse del rey e hizo que la esposa de Minos, Pasífae, se enamorara del hermoso animal. Pasífae reclutó a Dédalo para que construyera una vaca hueca hecha de madera para que pudiera aparearse con el toro. Así nació el Minotauro. En protesta por su esposa, que amaba al niño, Minos no consiguió matarlo con la cabeza del

toro. Hizo que Dédalo construyera el legendario laberinto, donde el Minotauro permaneció hasta que Teseo mató a la bestia.

16.3 SÁTIRO

El tercer semiorco difiere de sus homólogos en muchos aspectos. El sátiro, a diferencia de sus primos el centauro y el minotauro, es completamente divino. Es un espíritu del bosque, a menudo representado con orejas y cola de caballo y patas cortas, rechonchas y peludas como las de un asno. Se les representa caminando erguidos, a menudo bailando o sosteniendo un instrumento: normalmente una lira o una flauta de Pan. En algunos casos, se les atribuyen los rasgos de una cabra, como cuernos y la ocasional erección hiperbólica.

Más emparentados mitológicamente con la ninfa que con el centauro, los sátiros son los espíritus del bosque del antiguo mundo griego; son símbolos de la juventud, la alegría, el nuevo crecimiento y la pasión animal encauzada. Se les conoce como devotos seguidores de Dioniso y se les imagina en todas las obras y mitos como poseedores de un apetito sexual insaciable, gusto por el vino y, sobre todo, el deseo de gastar bromas y travesuras a los hombres y mujeres mortales. Todos estos rasgos se destilan hasta su esencia en la manifestación de un único sátiro icónico: Pan.

16.4 PAN

Pan es la imagen misma del sátiro: es el dios de los campos, la cueva, la primavera, la música improvisada y la sexualidad. Es un mentor y un maestro, aunque no con su lado travieso. De sus historias nació el mito de la flauta de Pan y, de hecho, su nombre se presta a la palabra pánico.

Debido a su apetito de sátiro, se dice que Pan intentó una vez seducir a la ninfa Syrinx, una devota seguidora de Artemisa y, por tanto, entregada a la castidad. Se dice que Pan persiguió a la ninfa por el bosque y, poco dispuesto a ceder pero incapaz de seguir corriendo, se convirtió en un junco

que anidaba en un pantano. Cuando Pan llegó al pantano y a los juncos, una brisa sopló a través de ellos produciendo un sonido que encantó los oídos de Pan. Sin saber en qué junco se había convertido su deseada Syrinx, arrancó varios de ellos de distintas longitudes, los ató juntos y sopló a través de los extremos de todos ellos, creando la flauta de Pan.

Además de su inspiración musical, Pan también reivindica la victoria total en nombre de los olímpicos durante la Titanomaquia. Mientras se libraba la guerra, afirma Pan en uno de sus relatos, estaba echando una siesta en un campo bajo un árbol, como hacía a menudo. La acción del combate, o tal vez un rayo perdido, parece haber perturbado su sueño tan bruscamente que se despertó de golpe y liberó su voz divina. Pan gritó, tan fuerte, según se afirma, que asustó a los Titanes que cayeron del monte Olimpo al Tártaro. Como vemos, aquí es donde el pánico entró en el vocabulario común.

16.5 PEGASO

Símbolo mundialmente conocido, el caballo alado Pegaso ocupa un papel fundamental en los mitos griegos; se le ve al lado de multitud de héroes antiguos, ayudándoles en sus tareas aparentemente imposibles. Se le considera un símbolo del triunfo del hombre sobre la naturaleza, así como una manifestación de pureza de corazón y motivación. Se cree que es completamente blanco y que de sus hombros brotan alas más grandes que el propio caballo. Cuando sus poderosos cascos golpean el suelo para lanzarse hacia el cielo, según algunos mitos, brotan manantiales de la tierra.

Se dice que Pegaso es uno de los muchos hijos de Poseidón o, como hemos ilustrado antes, que nació inmaculado de la sangre del cuello de la Gorgona. Un mito que concilia las dos historias es que Pegaso surgió de la sangre de la Gorgona al gotear en el mar, de modo que, de forma similar al nacimiento de Afrodita, el caballo nació sin un "padre" real, aunque Poseidón contribuyó a su creación.

Independientemente de su nacimiento y filiación, sabemos con certeza que la guardiana del caballo alado era la diosa Atenea; ¿quién mejor para ser el mayor aliado de la humanidad que la deidad más inclinada a echar una mano? Sea quien sea el caballo al que Pegaso deba ayudar en un día determinado, podemos estar seguros de que los mitos proporcionan a nuestro héroe un camino a través de Atenea. Algunas historias afirman que tras el nacimiento de Pegaso, éste se dirigió directamente al lugar de nacimiento del trueno y el relámpago, junto a Zeus en las nubes. Allí, en los pastos de Zeus, se dice que la diosa Atenea lo domó bajo las instrucciones del rey de los dioses, convirtiéndose así en la única dueña del caballo alado.

A Belerofonte, uno de los grandes héroes preheraclesianos, por ejemplo, se le unió Pegaso cuando se le encargó eliminar a la Quimera. Se cuenta que, incapaz de escalar por sí solo la montaña donde vivía la Quimera, recibió instrucciones del adivino Pólide de pasar la noche en el templo de Atenea, cosa que hizo. La diosa se le apareció en sueños y le dio

una brida de oro; cuando Belerofonte despertó, descubrió que se había materializado. Se encontró con el escurridizo caballo alado en un manantial y acabó domándolo gracias al regalo de Atenea. Pegaso ayudó a Belerofonte a destruir a la Quimera con inmensa facilidad, aunque la victoria dio al héroe un exagerado sentimiento de autoestima y empezó a considerarse igual a los dioses. Para contrarrestar su arrogancia, Zeus golpeó a Pegaso con un tábano mientras Belerofonte lo montaba y el caballo alado arrojó al héroe de su lomo, que se estrelló contra la tierra rompiéndose los huesos.

Pegaso también desempeñó su papel en el rescate de Andrómeda por Perseo; es parte integrante del más famoso de los mitos griegos, que ha sido contado y reproducido en páginas y pantallas muchas veces. Parte de esta historia implica que el héroe rastreó al caballo alado hasta el lugar donde Atenea lo había domado y, al ver que Perseo necesitaba un corcel y creer que su carácter estaba a la altura de la tarea, le ofreció Pegaso al héroe.

Además de su papel como ayudante de los héroes, Pegaso era un compañero necesario del propio rey de los dioses. Por diversos relatos sabemos que el papel de Pegaso consistía en llevar a la batalla los rayos y otras armas de Zeus. Además, compartía las mismas responsabilidades que las legendarias águilas gigantes de Zeus como guardián de la paz divina y agente de vigilancia de los mortales.

16.6 QUIMERA

Los antiguos griegos parecían asociar lo siniestro o impío con la deformidad, la amalgama y el desequilibrio. Esto es evidente en su imaginación de la Quimera, una terrorífica bestia de tres cabezas que vivía en una cueva en la cima de una enorme montaña. Algunas historias afirman que es la explicación del volcán, otras que su propósito era custodiar un tesoro de otro mundo. Sea cual sea su razón de ser, es sin duda una de las criaturas más horribles y feroces conjuradas por la imaginación griega.

Una de las razones por las que la Quimera infundía tanto miedo en las mentes de los antiguos griegos era que su morada se encontraba en el plano

mortal; Cerbero, la serpiente marina y la Hidra, aunque todas ellas igualmente siniestras, no podían ser encontradas por los hombres durante sus viajes terrenales. La bestia ostenta la cabeza de un león que escupe fuego, su flanco la cabeza de una cabra y su cola la cabeza de una serpiente. Es una colección de criaturas que tienen una cosa en común: por una razón u otra, deben ser temidas por el hombre.

La Quimera, a diferencia de muchas otras criaturas mitológicas, fue ampliamente aceptada y representada como una criatura femenina. Se dice que Quimera fue la madre de la Esfinge egipcia y del león de Nemea, la enorme bestia que mató Heracles en su primer esfuerzo. Se dice que la patria de Quimera era Licia, en la actual Turquía, donde varios accidentes geotérmicos han sido denominados durante mucho tiempo "los fuegos eternos de Quimera".

Mientras que la mayor parte de la mitología de criaturas depende de la tradición oral y escrita, las historias de la Quimera son interesantes porque se cuentan principalmente a través de la expresión artística; mientras que Homero y fuentes posteriores hacen referencia a descripciones físicas de la Quimera, los materiales fuente relativos a sus historias sobreviven principalmente en vasijas, joyas y otros fragmentos de cerámica. Esto puede deberse al hecho de que, como criatura esencialmente "extranjera", la concepción de la Quimera fue llevada a Grecia, donde floreció y se extendió por toda la cultura griega, aunque nunca llegó a codificarse plenamente en la mitología. Los mitos tienden a apoyar esta tesis, en el sentido de que la Quimera es un enemigo extranjero, desconocido y aparentemente insuperable, pero totalmente mortal, que es derrotado por el 'nativo' Belerofonte con la ayuda del panteón decididamente griego.

16.7 HIDRA

El reptil gigante de múltiples cabezas conocido como la Hidra de Lerna fue la víctima del segundo esfuerzo de Heracles, y por una buena razón. Este monstruo con forma de serpiente era el terror de los habitantes de la antigua Grecia y se decía que no sólo poseía inteligencia sino, según

algunos relatos, también la capacidad de regenerar partes enteras de su cuerpo.

Se decía que esta criatura era la más venenosa y mortífera de todas las bestias míticas; en algunas historias, incluso su olor era letal. Tenía sangre portadora de enfermedades y aliento tóxico y estaba equipada con cientos de dientes afilados y venenosos. Aunque el número de sus cabezas variaba de una fuente a otra, algunas las enumeraban como tres, otras como cincuenta, se está de acuerdo en que la criatura tenía un tamaño gargantuesco y que le volvían a crecer dos cabezas por cada una que perdía.

El hogar mitológico de la Hidra era el lago de Lerna, en la parte oriental de la península del Peloponeso. El lago es importante como lugar mítico porque se consideraba una de las muchas entradas al inframundo y, como tal, es una de las puertas al reino de Hades. Según el mito, la Hidra de muchas cabezas es la única criatura del dominio de Hades que vive principalmente fuera del inframundo.

Como sabemos, la Hidra encontró su fin cuando Heracles la derrotó como uno de sus Doce Trabajos. Como el solo olor de la criatura podría haberle matado, se cubrió la boca y la cara con una piel de oveja para no respirar los gases nocivos que emitía la criatura. Entonces, tras acercarse sigilosamente a la Hidra, Heracles le cortó la cabeza y consideró que el trabajo estaba hecho. La Hidra, por otra parte, no estaba completamente derrotada y le crecieron el doble de cabezas de las que Heracles le había quitado. Viendo su apuro y sintiéndose rápidamente abrumado, Heracles pidió ayuda a su sobrino Iolaus. Con la ayuda de su sobrino, Heracles blandió una espada de fuego y cauterizó todas las heridas que infligió en los diversos cuellos de la hidra, impidiendo así su posible crecimiento. Tras matar a la criatura, Heracles clavó sus flechas en la hiel de la hidra, envenenándolas. Las heridas resultantes no podrían cicatrizar.

Para concluir

El bestiario de la antigua mitología griega está repleto de criaturas verdaderamente inspiradas. Incluso las que se han pasado por alto en este breve relato poseen una fascinación que enciende la imaginación y provoca eternas preguntas sobre el Mediterráneo antiguo. En sentido estricto, estas criaturas no podrían haber existido en sentido literal; ¿qué eran entonces?

¿Eran seres humanos mal recordados? O, como el pez de fábula que no deja de crecer, ¿se trataba de un encuentro con una criatura literal que con el tiempo se hinchó hasta alcanzar proporciones míticas? Sea como fuere, el bestiario en su versión más exquisita ofrece a los humanos modernos una intrigante y codiciada visión de los miedos y peligros más mundanos percibidos por el griego antiguo medio.

CAPÍTULO 17

LA INFLUENCIA DEL DRAMA GRIEGO

Un factor importante que influye en la cantidad de información que ha llegado hasta nosotros sobre la mitología griega es la tradición del discurso público, la oratoria y la representación dramática en la Grecia clásica. Ésta floreció en torno al dios Dioniso y a los numerosos festivales que le honraban. Dioniso fue el único dios que tuvo una madre mortal y se decía que había "nacido dos veces". El ojo lascivo de Zeus se posó en una princesa tebana llamada Sémele y él se dedicó a visitarla de incógnito como una "presencia divina" en lugar de como un hombre. Cuando se dio cuenta de que estaba embarazada de él, hizo prometer a Zeus que le concedería un deseo, cosa que hizo.

Ella pidió verle en su forma inmortal y murió en un gran estallido de gloria llameante cuando él se reveló en todo su poder y majestad. Zeus recuperó el feto y se lo cosió en el muslo para que diera a luz. Hera, la esposa de Zeus, en un ataque de celos, envió a unos titanes para que despedazaran al niño. Sin embargo, la diosa Rea lo devolvió a la vida y se lo presentó a Zeus. Zeus quedó especialmente encantado con este niño y lo envió para que lo criaran a salvo las ninfas del monte Nisa. Dios significa "de Zeus" y por ello se le llamó Dioniso.

A Dioniso se le atribuye la invención del arte de la viticultura. Era el dios de la fertilidad, el vino, la locura ritual, el placer, los festivales y el teatro. Sus animales sagrados eran el leopardo, el lince y el tigre y, en particular, la cabra, un animal muy poderoso sexualmente; los sátiros, en particular, eran mitad hombre y mitad cabra.

Viajaba mucho y en general se le consideraba el "chico malo" del Olimpo. Una vez fue secuestrado por piratas que desconocían sus poderes. Convirtió el mástil del barco en una enorme vid y las velas se llenaron de vino. Se transformó en león y, con la ayuda de un oso, "eliminó al capitán pirata". Aterrorizados, los demás miembros de la tripulación saltaron por la borda y se transformaron en delfines. Perdonó la vida al timonel, que había sido el único en votar en contra de la "presurización" de Dionisio, y navegaron hacia Naxos.

Se celebraban diversos festivales en su honor, que solían implicar una gran cantidad de comida, bebida y baile en enormes fiestas callejeras. Los devotos vestidos con pieles de cabra se hacían pasar por sátiros y se comportaban como tales. Había desfiles de adoradores portando objetos fálicos por las calles de las ciudades-estado griegas; los más devotos se emborrachaban literalmente y se entregaban a orgías sexuales y otros desenfrenos. Sin embargo, el acontecimiento más importante, con diferencia, tenía lugar en Atenas, del 9 al 13 de marzo de cada año. Se llamaba Dionysia y adoptaba la forma de un gran concurso literario para escritores, en particular dramaturgos. Participaban los más grandes escritores de la época.

Esquilo vivió entre los años 525 y 456 a.C. y escribió tragedias que obtuvieron numerosos premios en la Dionisíaca. Se conservan siete textos: Agamenón; Los Coéfares; Euménides; Los Persas; Prometeo Encadenado; Los Siete contra Tebas y Las Súplicas. También era actor y hubo un intento de asesinarlo en el escenario a causa de los rituales de iniciación que había revelado: los Misterios Eleusinos, utilizados en el culto a Deméter y Perséfone. El "Agamenón" ganó el primer premio en el 458 a.C. y narra el regreso a su esposa Clitemnestra tras las guerras de Troya.

Clitemnestra le mata a él y a Casandra, la amante que lleva consigo, con sus propias manos en venganza por el sacrificio de Ifigenia.

Sófocles (496-409 a.C.) fue también actor, y se le recuerda como el tragediógrafo que amplió el número de actores utilizados en una obra y que fue capaz de llevar los temas más allá de un diálogo sobre religión y moralidad a una representación dramática interactiva. Escribió más de 100 obras de teatro de las que sobreviven siete textos completos: Antígona,

Electra, Edipo en Colono, Edipo Rey, Filoctetes y Las Traquinias. Tenía 28 años cuando obtuvo el primer puesto en las obras dionisíacas, superando a Esquilo. La "Electra" fue escrita muy tarde en su vida y es una de las tragedias más conmovedoras. Electra era hija de Agamenón y hermana de Ifigenia. Había enviado a su amado hermano a esconderse inmediatamente después de la partida de Agamenón a las Guerras de Troya, al sospechar que podía estar en peligro por parte del amante de su madre, Egisto. La obra "Electra" trata de su venganza contra su madre y Egisto cuando matan a Agamenón a su regreso de Troya. El extracto del principio del libro tiene lugar cuando le comunican que su hermano ha sido asesinado, recibe sus cenizas y se da cuenta de que sólo ella puede vengarse.

Eurípides nació en el 480 a.C. y fue también un prolífico poeta y dramaturgo. Escribió unas 90 obras, de las que se conservan 17. Participó por primera vez en la Dionisia de la ciudad en el 455 a.C. y ganó un primer premio en el 441 a.C., el primero de cuatro. También él basó gran parte de su obra en los mitos populares de la época, pero era más crítico con el contenido que otros y era conocido por desarrollar protagonistas femeninas complejas como Medea, Hécuba y Andrómaca. También escribió una obra sobre la historia de Electra. Sus obras más poderosas fueron Medea, Hipólito, Alceste y Las bacantes. Murió en Macedonia en el año 406 a.C. 'Las bacantes' trata de Dioniso, que regresa a la ciudad donde nació, Tebas, para vengar a su madre Sémele y pedir que se le reconozca como uno de los dioses. En esencia, es una obra seria sobre la razón frente a la irracionalidad. La obra ganó un quinto primer premio en la Dionisia de la Ciudad de Eurípides a título póstumo.

Uno de los requisitos que regían la Dionysia era que cada escritor participante debía presentar al menos una obra satírica o una comedia sustancial.

Aristófanes (c456-c380 a.C.) es el escritor de comedias más famoso. Escribió 30 comedias, pero sólo se conservan once textos. Se le recuerda sobre todo por 'Los pájaros', en la que satirizaba la idea de la democracia, 'Las nubes', un serio ataque crítico a Sófocles, y 'Lisístrata', en la que se burlaba de la guerra. Esta última se representa aún hoy con frecuencia y sigue teniendo sentido: en un intento de poner fin a las guerras del Peloponeso, Lisístrata convence a todas las mujeres de que no mantengan

relaciones sexuales con sus hombres hasta que se negocie un tratado de paz. Las mujeres también toman posesión del tesoro de la Acrópolis para controlar las finanzas que facilitan la guerra.

CONCLUSIÓN

Aunque el panteísmo griego y sus adeptos prácticamente han desaparecido de la tierra, tenemos la suerte de haber recibido durante siglos aquellos artefactos culturales que nos vinculan íntimamente con nuestro pasado y nos conectan con el futuro. Es la imaginación y el deseo de comprender e interpretar el mundo lo que el antiguo panteón griego nos ha dado a nosotros, los hombres de hoy.

En este libro, hemos iniciado una sencilla evaluación de los rasgos más importantes de la mitología griega; es de esperar que, con cierto grado de éxito, estas historias hayan cobrado vida y se haya resaltado su importancia. Hemos visto la creación del mundo, la formación de los seres humanos, las criaturas y el fin de la vida misma condensados en un pequeño espacio, pero esto no debe en modo alguno traicionar o subestimar las complejidades y matices del panteón griego o el estilo de vida de los antiguos griegos. De hecho, cualquier elemento de los temas e historias tratados en esta obra merecería innumerables libros y estudios; en parte, es esta inagotable complejidad de la cultura griega antigua lo que le ha permitido sobrevivir a lo largo del tiempo a pesar de las cambiantes tendencias espirituales.

Con una mano de mármol desmenuzada y extendida, aún tiende la mano a la especulación, mantiene cerca la historia humana y apunta hacia el arte.

A través de las tumultuosas épocas de la historia humana, la humanidad parece haber mirado siempre hacia atrás, hacia estos temas e historias clásicos e inmortales. La humanidad parece mirar hacia atrás, no tanto por nostalgia de la cultura politeísta, sino para ser guiada hacia adelante a través de cualquier obstáculo aparentemente insuperable. De las historias de la antigua Grecia extraemos esperanza, inspiración y confianza en que la humanidad es una especie noble. En cierto modo, los mitos del panteón griego actúan como Atenea para nuestro Odiseo: confiamos en que tenemos los conocimientos y la experiencia necesarios para superar las dificultades, pero desde luego no rechazaremos un poco de ayuda exterior.

En nuestro breve estudio, vimos algunos temas tan omnipresentes como los propios dioses olímpicos: que la juventud debe valorarse por su energía y belleza tanto como la edad por su sabiduría y experiencia; que el orgullo, de todas las locuras, se recompensa más con el dolor; y que, aunque el mundo puede ser un lugar hostil, desamparado e inhóspito, la familia y la comunidad pueden aliviar mucho esta carga.

Hemos aprendido sobre los símbolos físicos de los dioses de la Antigua Grecia: sus árboles, animales, armas y vestimentas, y cómo y dónde se codificaron sus imágenes por toda Grecia para que aún hoy sean reconocibles al instante. Podemos identificar a Hermes, Hades y Hestia a primera vista y también podemos explicar, hasta cierto punto, por qué se les representa así.

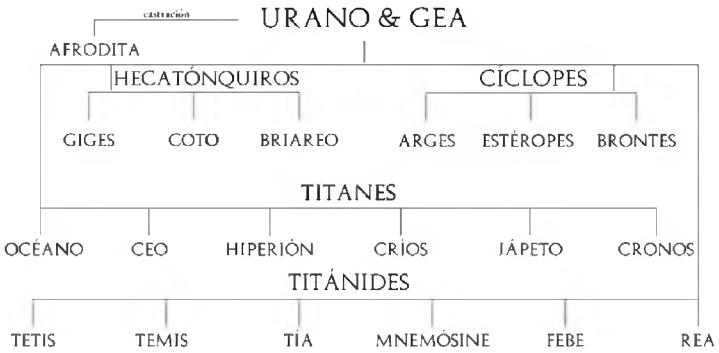
Hemos tendido un puente entre el mundo de los dioses y el de sus suplicantes, mostrando que, a pesar del temor y el respeto que los antiguos griegos depositaban en sus deidades, tenían la máxima fe en el poder del hombre para forjar su propio destino y asumir sus responsabilidades morales. Vemos que, aunque los dioses olímpicos no son en absoluto responsables de su ira y destrucción, las fuentes de estos ultrajes son sin duda las emociones humanas.

Aunque el panteón griego tiene fama de ser fantástico, de otro mundo y verdaderamente imposible, si lo analizamos más detenidamente, nos damos cuenta de que, aunque las conclusiones sobre el mundo y sus mecanismos tienden a ser descabelladas, las razones y la lógica que las sustentan son, según los estándares de la antigüedad, bastante sólidas. Las criaturas no se sacaban simplemente de la imaginación por miedo, sino con la intención de dar una explicación mesurada a un fenómeno o acontecimiento. Las catástrofes naturales e incluso los lugares precisos suelen explicarse como el resultado de una acción concreta de un dios o diosa o como consecuencia de ella, no porque su omnisciencia "quisiera" que ocurriera.

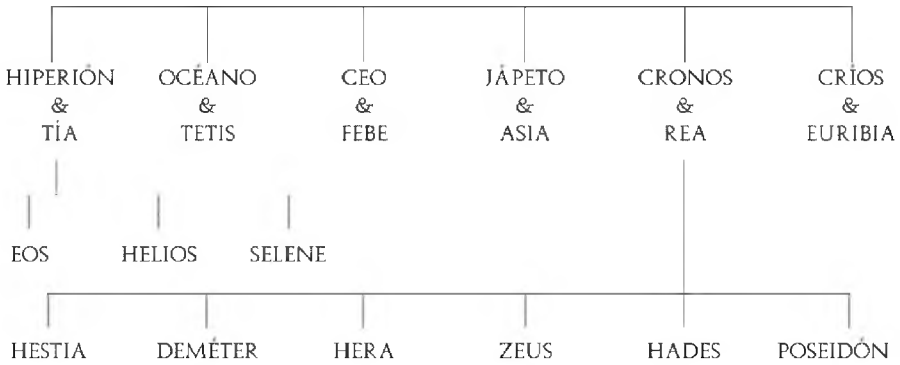
Más allá de cualquier fervor religioso o ideológico, verdad o falsedad, las antiguas mitologías griegas han transmitido a través de los siglos la atemporalidad de la narrativa y la narración. Aunque ya no tratamos de explicar el mundo a través de las maquinaciones internas de supervisores desnudos, furiosos e invisibles, de algún modo seguimos sintiéndonos

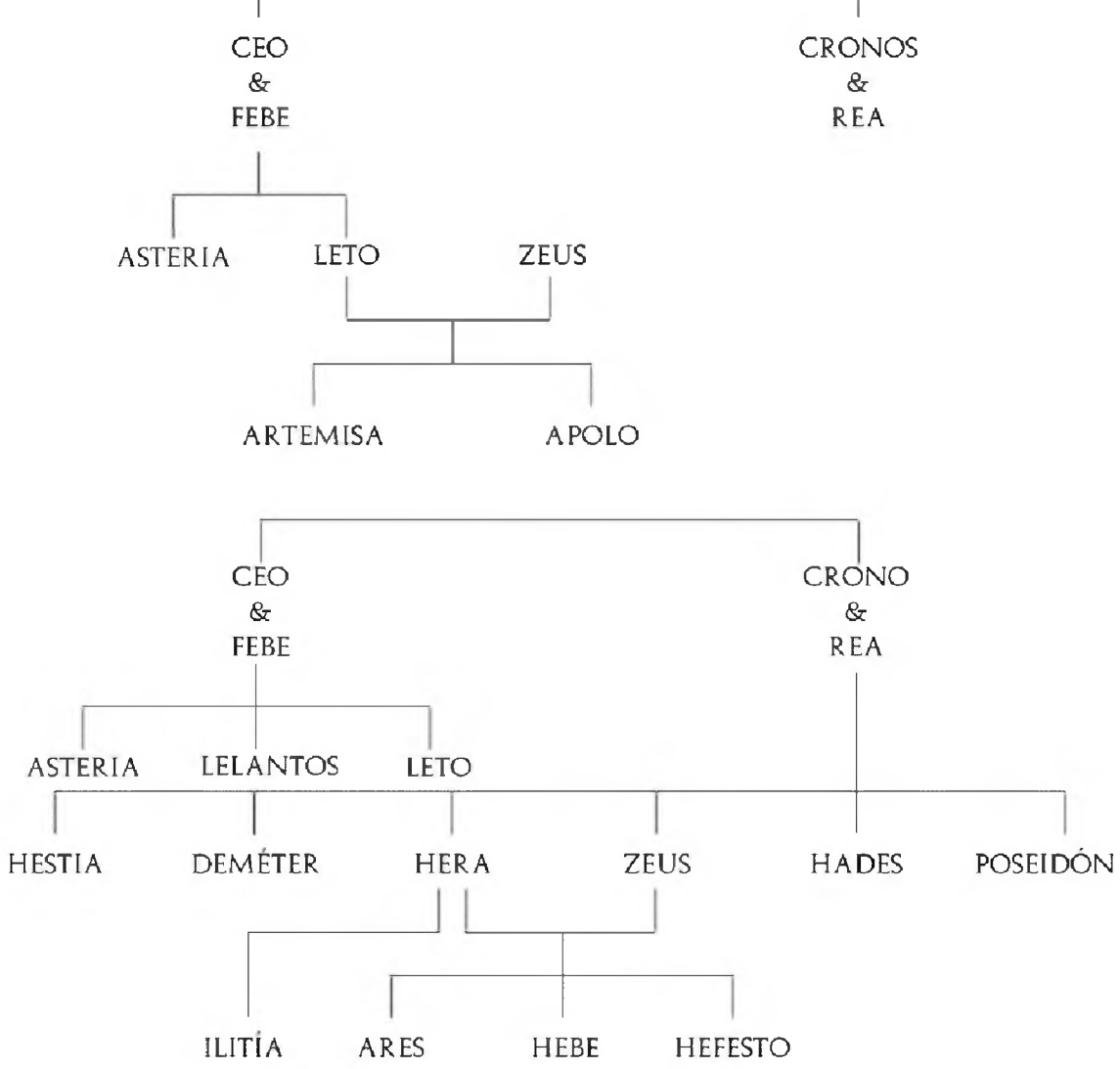
atraídos por esos temas, símbolos y nombres antiguos que resuenan en nuestra imaginación. Transportamos las formas y estructuras de estas narraciones antiguas a nuestra narrativa moderna; incluso los propios mitos han sido remodelados y reelaborados para adaptarlos a nuestras sensibilidades contemporáneas. Aunque las ciencias actuales están acostumbradas a explicar el mundo en los términos más rigurosos y técnicamente precisos, reconocen sin embargo la importancia del mythos griego a través de su nomenclatura.

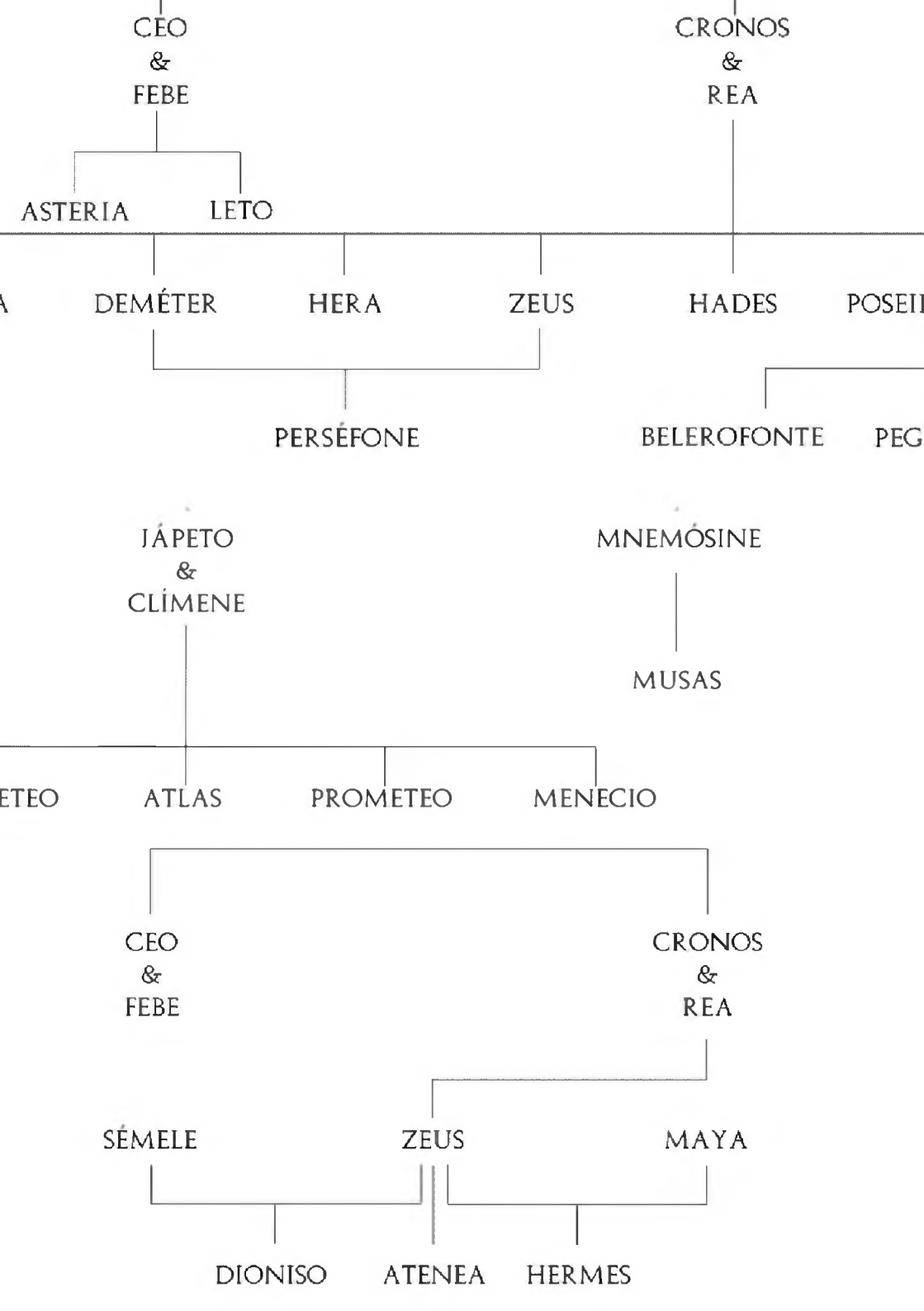
Es a través de los mitos griegos, sus personajes y lugares que nos permiten vernos más profundamente como especie y así comprender el mundo de forma más holística. En este sentido, la mitología de los antiguos griegos está viva y goza de buena salud; sigue cumpliendo su propósito primordial de elaborar y ampliar el mundo que nos rodea, nos supera y nos sigue, aunque de una forma mucho menos dogmática. Vemos que, a pesar de la fluctuación casi constante de opiniones, costumbres, naciones y lenguas a través del tiempo y el espacio, hay algo de lo que nunca nos alejamos: la creencia de que es principalmente el poder de la imaginación humana el que da forma al mundo.



ÁRBOL GENEALOGICO




CEO
&
FEBE
CRONOS
&
REA
ASTERIA
LETO
ZEUS
ARTEMISA
APOLO
CEO
&
FEBE
CRONO
&
REA
ASTERIA
LELANTOS
LETO
HESTIA
DEMÉTER
HERA
ZEUS
HADES
POSEIDÓN
ILITÍA
ARES
HEBE
HEFESTO


CEO
&
FEBE
CRONOS
&
REA
ASTERIA
LETO
DEMÉTER
HERA
ZEUS
HADES
PERSÉFONE
BELEROFONTE
JÁPETO
&
CLÍMENE
MNEMÓSINE
MUSAS
ATLAS
PROMETEO
MENECIO
CEO
&
FEBE
CRONOS
&
REA
SÉMELE
ZEUS
MAYA
DIONISO
ATENEA
HERMES

MITOLOGÍA EGIPCIA

Mitología EGIPCIA

INTRODUCCIÓN

Se puede afirmar sin lugar a dudas que el periodo de los antiguos egipcios es uno de los más fascinantes de la historia de la humanidad, en innumerables aspectos: la masiva y espectacular arquitectura, las maravillosas y significativas obras de arte, pero también la particular organización de la sociedad hacen del antiguo Egipto un contexto de gran interés para muchos -y no sólo para los entusiastas del pasado- incluso hoy en día.

Para darse cuenta de lo atractivo que resulta en realidad este fascinante periodo histórico, basta con pensar en la cantidad de historias, ya sean ficticias o que rememoran acontecimientos históricos reales, ambientadas en la época del antiguo Egipto: el éxito que estos productos literarios y cinematográficos han alcanzado y consolidado a lo largo de la era moderna es una prueba incontrovertible de que el público sigue estando increíblemente intrigado y estimulado por la atmósfera del Egipto de la época de las pirámides. Otro ejemplo evidente es el constante aumento vertiginoso de las cifras turísticas en Egipto: más del diez por ciento de los ingresos del país proceden de este sector, y las principales atracciones -que se remontan a la época de los antiguos egipcios- se encuentran entre las más conocidas del mundo. Además, es muy significativo que exista toda una rama de la disciplina histórica dedicada exclusivamente al estudio de los egipcios -la egiptología- que se estudia e imparte a nivel académico en las universidades más prestigiosas del mundo.

En este volumen, realizaremos un viaje a través de los mitos y creencias de la fascinante civilización del antiguo Egipto, llegando al corazón de la cultura de este pueblo hechicero. Partiendo de un punto de

vista histórico, esbozaremos los orígenes de la mitología, el contexto que permitió el desarrollo de ciertas teorías y las primeras prácticas rudimentarias. A continuación, procederemos a analizar las teorías de los antiguos egipcios sobre la génesis del mundo, y después nos adentraremos en el aspecto religioso considerando diferentes aspectos de cultos y rituales peculiares. A continuación llegaremos al núcleo del libro, en el que describiremos e interpretaremos los mitos y leyendas que se originaron en el antiguo Egipto; como conclusión, descubriremos cómo la mitología y la cultura egipcia en general siguen teniendo un fuerte impacto en la de hoy en día.

Como notará al leer este libro, los estilos adoptados diferirán según el tema tratado. Para dar dinamismo al tratamiento y al mismo tiempo hacer justicia a este magnífico pueblo, las partes histórico-culturales adoptarán un enfoque más aséptico y casi académico, entre otras cosas porque no se trata de ficción sino de historiografía y verdadera egiptología. Por el contrario, la parte central de la narración, es decir, la dedicada a los mitos y leyendas del antiguo Egipto, tendrá un sesgo totalmente distinto, muy ligero y fluido precisamente porque está concebida para entretener y sumergirle en un universo completamente nuevo. En tercer y último lugar, se adoptará un camino intermedio, casi una mezcla de los dos modos de narración, para las conexiones entre los mundos antiguo y moderno, así como para las conclusiones que unirán los hilos de todo el asombroso viaje. ¿A qué espera? Sumérjase en el descubrimiento y la pasión por los antiguos egipcios, ¡el pueblo por excelencia del mito, la narración y la maravilla!

CAPÍTULO 1

EL NACIMIENTO DE LA MITOLOGÍA EGIPCIA

Para comprender los orígenes de la mitología egipcia, es necesario considerar el contexto histórico en el que se desarrolló este complejo sistema de creencias. Las fuentes que han permitido a los estudiosos reconstruir la historia del Antiguo Egipto son muy numerosas, de hecho la egipcia es la segunda civilización -después de la romana- de la que existen más representaciones y testimonios históricos. El primer tipo de vestigios del pueblo egipcio es también el más famoso, a saber, las fuentes materiales, que incluyen las grandes pirámides, las elaboradas y peculiares pinturas y los suntuosos sarcófagos. Pero estos famosos artefactos no son los únicos vestigios; de hecho, las fuentes escritas también son muy importantes. Entre ellas se encuentran las inscripciones de los edificios, las obras que narran las hazañas de los faraones y los textos que describen los ritos funerarios y las celebraciones religiosas. Por otro lado, las obras literarias o de no ficción que datan del Antiguo Egipto son mucho más raras, aunque algunos volúmenes han sobrevivido hasta nuestros días. Por último, las fuentes escritas incluyen también unos pocos documentos de conducta destinados a quienes estaban llamados a juzgar en situaciones de litigio, por lo que se trata de textos que podrían calificarse de un tanto jurídicos. Todas estas fuentes, junto con el trabajo perpetuo de historiadores y arqueólogos, son lo que queda de la civilización egipcia hasta nuestros días; pero comencemos ahora el repaso histórico-cultural de lo más destacado de la historia de este pueblo, para comprender cómo se originó su inmenso corpus de mitos y creencias.

Existen pruebas históricas de la presencia humana en las orillas del río Nilo desde el 3500 a.C., año que de hecho se considera el inicio de lo que en la historiografía se denomina el macroperiodo del Antiguo Egipto, la primera de las cinco grandes épocas que dividen la historia de Egipto. Tras el periodo del Antiguo Egipto, que como veremos en breve es el más complejo e interesante, siguieron las fases helenorromana, árabe, otomana y, por último, la moderna y contemporánea. Cada uno de estos marcos temporales se divide a su vez en numerosas subfases, dependiendo principalmente de los cambios en la regencia del poder: sin embargo, estas divisiones son de naturaleza más bien técnica y, por lo tanto, no se esbozarán específicamente en el transcurso de este volumen, salvo con referencias al periodo del Antiguo Egipto. No obstante, es importante tener en cuenta los cinco periodos principales mencionados: aunque la mayor parte de la mitología egipcia se originó en el Antiguo Egipto, muchas leyendas sufrieron variaciones y adquirieron diferentes significados a medida que avanzaban las épocas, adaptándose a menudo a contextos cambiantes. Algunos mitos siguen considerándose relevantes hoy en día y -como descubriremos más adelante- varios rituales que se remontan a la Antigüedad se siguen practicando en nuestros tiempos.

Comencemos pues por remontarnos a la historia de los pueblos de la Antigüedad, descubriendo las características culturales y las creencias de los primeros llegados a Egipto. En primer lugar, recordemos por qué algunas poblaciones eligieron Egipto para sus asentamientos: como muchos recordarán de sus estudios de historia en la escuela primaria, las ventajas de establecerse en zonas cercanas al exuberante río Nilo eran numerosas y, en particular, destacaba la fertilidad del suelo, garantizada por los desbordamientos periódicos. La regularidad de las salidas de los ríos permitía que el limo, un lodo denso con extraordinarias propiedades fertilizantes, actuara a largo plazo y convirtiera la tierra en exuberante. De hecho -en contra de lo que podría pensarse- Egipto era una tierra realmente rica en especies animales y botánicas, donde el clima era mucho menos seco que en otras zonas vecinas de África, limítrofes con el desierto del Sáhara. Las poblaciones que se asentaron por primera vez a lo largo del río eran bastante heterogéneas, no siempre asentadas y a veces enfrentadas entre sí: en esta época, la organización social apenas existía y, en cualquier caso, no era unitaria. En esta fase tan temprana, la principal característica de

Egipto es precisamente la ausencia de una civilización unitaria y también de un poder al que se remitieran todos los grupos.

Aunque al principio cada tribu estaba encabezada por su propio líder, con el paso de los años los grupos que se habían asentado en las orillas del Nilo durante un largo periodo de tiempo empezaron a entremezclarse y, en consecuencia, a unirse en términos de organización social, civil e incluso gubernamental. Como puede imaginarse, se trató de un proceso muy largo (duró aproximadamente dos milenios) y no siempre exento de conflictos; sin embargo, como resultado, la búsqueda de alimentos empezó a asumir un patrón y unas modalidades estables, por ejemplo, tuvieron lugar los primeros experimentos de cría. Al mismo tiempo, también empezaron a desarrollarse las primeras formas de creencias populares, que se consolidaron en costumbres, tradiciones e incluso expresiones artísticas de las que a menudo surgían objetos cotidianos (las vasijas, por ejemplo, estaban muy extendidas). Como ya se ha mencionado, aunque ya se había iniciado un proceso de unificación de las culturas de los distintos clanes tribales, las divisiones persistieron durante bastante tiempo, y tenemos pruebas de ello: las poblaciones produjeron distintos tipos de arte rudimentario y objetos para la vida cotidiana, cada una utilizando métodos diferentes. Gracias a ello, los historiadores han podido clasificar las diferentes culturas en una serie de subgrupos, que coexistieron o vivieron unos tras otros. Existen tres grupos culturales principales que poblaron

Egipto antes de la llegada de la agricultura: las culturas Tasian, Merimde y Maadi.

Centrémonos brevemente en los modos de vida y creencias característicos de estos tres primeros grupos culturales. En primer lugar, durante el periodo tásico, las poblaciones empezaban a hacerse sedentarias, por lo que la mayoría de los objetos encontrados son artefactos sin ninguna función artística o religiosa, producidos únicamente por su utilidad práctica (por ejemplo, cubiertos rudimentarios). A pesar de ello, los pocos hallazgos propiamente artísticos son muy significativos, ya que se trata del famoso tipo de cerámica roja y negra. En cuanto a las creencias sobre la vida después de la muerte, los historiadores afirman que en este periodo ya existía una especie de conciencia del más allá, aunque no hay suficientes hallazgos para definirlo con certeza. Lo cierto es que los difuntos recibían sepultura y eran acompañados en su tránsito por un ritual: los muertos eran cubiertos y depositados en fosas profundas en posición agachada, después se tapaban los agujeros y se colocaba sobre ellos un montículo de tierra; la posición de las tumbas variaba según la identidad del difunto y no existía una práctica bien establecida, hasta el punto de que a menudo se enterraba a los muertos bajo viviendas rudimentarias (similares a cabañas). Sin embargo, el elemento más interesante de los ritos funerarios tasianos es el hecho de que -incluso entonces- el difunto era enterrado junto con objetos, pocos en número pero significativos: los objetos del ajuar funerario estaban generalmente destinados a ayudar al muerto en su viaje al más allá, o a serle útiles durante su estancia eterna.

Pasemos ahora a la cultura Merimde: el proceso de evolución seguía su curso y en esta época las poblaciones ya eran capaces de criar animales de tamaño medio, así como peces (incluso especies animales peligrosas, como los cocodrilos) procedentes del río Nilo. En cuanto a los ritos funerarios y las creencias sobre la vida después de la muerte, la cultura Mermis es particular y en algunos aspectos diferente de las demás de la macroépoca predinástica; una peculiaridad que destaca es sin duda la ausencia de objetos en el interior de las tumbas. Si bien la posición -como en la cultura tasiana- era fetal y de lado, y las tumbas tenían casi la misma forma, el hecho de que no se colocaran regalos funerarios en las tumbas es sin duda indicativo de un cambio en el sistema de creencias de esta cultura.

Desgraciadamente, sin embargo, los hallazgos que datan de este periodo son cuando menos escasos y no siempre están bien conservados. Debido a esta falta de fuentes, aún no se ha podido establecer qué motivó la decisión de desechar aquellos objetos que deberían haber acompañado al difunto durante su paso al más allá. En cualquier caso, esta práctica no arraigó y en culturas posteriores -como pronto descubriremos- se abandonó en favor del enriquecimiento del ajuar funerario. Otra información importante sobre la cultura merimde se refiere a la subdivisión social: los enterramientos no muestran distinciones de forma o contenido, por lo que parece posible afirmar que las distinciones sociales -si es que existían- no eran tan claras como para requerir enterramientos diferentes. Aunque algunas teorías recientes sugieren que el periodo de la cultura Merimde pudo ser aquel en el que comenzaron a institucionalizarse las clases sociales (especialmente la distinción entre gobernantes y todos los demás), los patrones de enterramiento no apoyan esta tesis.

Tras el periodo Merimde, se sitúa temporalmente la cultura Maadi. Con la estabilización natural de las poblaciones de las orillas del Nilo, comenzó también el comercio "internacional", es decir, con los pueblos de Asia, en particular los de Mesopotamia: historiadores y arqueólogos han sacado estas conclusiones del estudio de los materiales utilizados para la fabricación de utensilios (sobre todo cobre) y vasijas. No sólo los

materiales, sino también las formas y los métodos son similares a los encontrados en los pueblos mesopotámicos, lo que indica un intercambio -que inevitablemente también llegó a ser cultural- entre ambas civilizaciones. Analicemos también los ritos funerarios de esta cultura: persiste el enterramiento en fosas ovaladas (también se han encontrado algunas fosas rectangulares, pero son raras), con el difunto colocado en posición fetal y de lado. Un detalle específico de este periodo es la posición de las manos del difunto, apoyadas sobre el rostro. En la cultura Maadi reaparecen los objetos que forman parte del ajuar funerario. En comparación con los de la cultura Tasian, se trata de artefactos artesanales mucho más refinados, como vasijas decoradas y objetos de aseo personal, en lugar de rudimentarios utensilios de uso cotidiano.

Pasamos ahora al descubrimiento de una cultura algo más estructurada que las anteriores, la cultura Badari. Es característica de las poblaciones egipcias más evolucionadas, dedicadas a la agricultura, una práctica que para entonces se había establecido como fuente primaria de sustento y había alcanzado notables niveles de refinamiento. Se han encontrado vestigios históricos y arqueológicos atribuibles a la cultura Badari no sólo a lo largo de las orillas del Nilo, sino también en las zonas más meridionales de Egipto, lo que sugiere que esta cultura estaba bastante arraigada y era fuerte, ya que de lo contrario lo más probable es que no hubiera encontrado ninguna forma de expandirse geográficamente.

Las manifestaciones artísticas -especialmente la forma de fabricar la cerámica- habían evolucionado mucho, con vasijas ligeras y muy delgadas; los objetos de uso cotidiano también se hicieron más codiciados y de los hallazgos se desprende que los utensilios ya no se fabricaban exclusivamente para satisfacer necesidades prácticas básicas, sino también para servir a costumbres secundarias, como el cuidado del cabello. En cuanto a los ritos funerarios, los hallazgos de enterramientos badari han sido muchos a lo largo de la historia: al igual que en culturas anteriores, la forma de la fosa funeraria era ovalada y los muertos siempre eran depositados de lado, acurrucados y envueltos en paños o cannicci. Sin embargo, lo que distinguía los enterramientos del periodo Badari de los de otras épocas era precisamente la riqueza del ajuar funerario: junto con el cadáver se enterraban cerámicas meticulosamente decoradas, joyas, utensilios de aseo personal, así como paletas y estatuillas de seres vivos,

especialmente figuras de mujeres sin ropa. Otro elemento de importancia fundamental es que, por primera vez, en la cultura badari se estableció una distinción social entre las tumbas: cuanto más elevada era la posición en el orden social del difunto, más rico era el ajuar funerario y más elaborado era el entierro.

El periodo de la cultura Badari representa, por tanto, una especie de punto de inflexión, ese momento en el que las creencias sobre el más allá también empezaron a tener importancia a nivel social y, por tanto, a ser reconocidas por todos los miembros de la población, incluso por los que ostentaban el poder. Antes de proseguir con las etapas históricas que condujeron al nacimiento del corpus de creencias típico del Antiguo Egipto, detengámonos en el concepto de rito funerario, que -como hemos visto- se estableció definitivamente como el modus operandi para acompañar al difunto a la otra vida. En primer lugar, para permitir una transición fluida al mundo de los muertos y una vida eterna serena, para los antiguos egipcios era esencial que el cuerpo del difunto se conservara, permaneciendo así lo más parecido posible a como había sido en vida. La práctica de la momificación, de la que se hablará con más detalle a continuación, se llevó a cabo precisamente con este fin; pero como hemos visto, la idea de preservar intacto el cuerpo ileso se originó en la época predinástica, ya en el periodo de la cultura tasia. Desde envolver el cuerpo en esteras y paños, las técnicas de embalsamamiento se fueron perfeccionando con el paso de los siglos hasta llegar a la momificación. Es importante recordar que la gran mayoría de las prácticas religiosas y mortuorias más famosas y fascinantes del Antiguo Egipto se originaron ya en la época de las primeras poblaciones rurales que habitaron las orillas del Nilo.

Los últimos periodos culturales del Egipto predinástico se denominan Naqada I, II y III. Durante estos periodos, que en conjunto abarcan un lapso de tiempo de aproximadamente un milenio, se consolidaron y tomaron forma definitiva los ritos funerarios que habían evolucionado en el pasado. Aunque todavía no se habla de momificación, todas las tumbas presentan ajuares funerarios más o menos uniformes según la región, consistentes en estatuillas, alimentos, vasijas y regalos en abundancia. Es precisamente entre los tres periodos Naqada cuando Egipto conoció esas evoluciones sociopolíticas fundamentales que condujeron a la aparición de un estado unitario, con una regencia uniformemente reconocida en la figura del

faraón, una estratificación social bien definida y bastante rígida, y una división del trabajo propia de una sociedad que para entonces ya había evolucionado. Mientras que en el periodo Naqada I la situación seguía siendo más bien estática, durante Naqada II tuvo lugar la fundación de las ciudades más grandes y antiguas, que atrajeron a su alrededor a masas de población diversas y variadas; esto condujo inevitablemente también a diversos cambios y evoluciones artísticas, sobre todo en la cerámica y los utensilios de uso cotidiano. En Naqada III la centralización del estado era ya casi completa, varios centros necrópolis datan también de este periodo; el arte era ahora fino y complejo, se utilizaban técnicas reflexivas y originales que requerían una gran habilidad manual.

Después del primer monarca egipcio, Menes, se sucedieron hasta veintisiete dinastías diferentes en la historia del Antiguo Egipto, abarcando un periodo total de dos mil años, hasta la muerte de la reina Cleopatra y el final del periodo dinástico. La época dinástica se divide generalmente en dos periodos: durante el Reino Antiguo se sucedieron diez dinastías, mientras que otras siete reinaron durante el Reino Nuevo. Aquí evitaremos ahondar más en la historia del Antiguo Egipto: las nociones aportadas hasta este momento serán más que suficientes para comprender la mitología egipcia y el conjunto de creencias y rituales egipcios.

CAPÍTULO 2

LOS ORÍGENES DEL MUNDO SEGÚN LOS ANTIGUOS EGIPCIOS

Una vez sondeados los orígenes históricos de los que partió el complejo sistema de creencias egipcio, veamos algunos de los mitos más antiguos, los relativos a la creación del mundo.

2.1 EL MITO HELIOPOLITANO

Para empezar, veamos el más común de todos los mitos cosmogónicos del Antiguo Egipto, el llamado mito "heliopolitano", llamado así porque se formuló en la ciudad de Heliópolis. Según esta versión, no se podía discernir nada en los orígenes del mundo. Todo comenzó con un gran bloque homogéneo de agua: Nu, de aspecto oscuro y turbio, y fue en el seno de esta entidad donde todos los demás elementos lograron desarrollarse. Como si de un contenedor se tratara, este cuerpo acuoso había generado y albergado al sol, a los cuerpos celestes, a los cielos y al Más Allá en su totalidad. Aunque conceptualmente Nu era una extensión hasta donde alcanzaba la vista de agua densa e intensamente coloreada, a los egipcios les gustaba personificarla con las figuras de dos hombres y dos mujeres, obviamente de naturaleza divina. De hecho, las dos parejas se utilizaban para representar todos los aspectos intrínsecos de Nu: lo inescrutable, lo absoluto, la sensación de infinito, el vagabundeo sin rumbo ni fin y la ausencia de luz (es decir, de sombra). La evolución de las cosas se estabilizó durante un tiempo, pero esta quietud natural no duró para

siempre, pues de repente algo -o mejor dicho, alguien- apareció y alteró el orden de las cosas. Atum, el dios creador y padre de innumerables deidades posteriores, tomó forma y surgió casi de repente del todo que se había creado dentro de Nu. Sin embargo, esto no ocurrió por casualidad: fue de hecho el propio dios quien hizo un esfuerzo de voluntad inhumano, pronunciando su propio nombre a pesar de ser materia abstracta y dotándose así de su propia forma.

Desde el principio, Atum se distinguió como creador de todas las cosas, encarnando conceptos y ámbitos duales que antes de él ni siquiera existían.

Cetro de Was

Dios de los seres humanos y de los dioses, del Más Allá y del mundo terrenal, todo lo creado sería para siempre atribuible a él. Precisamente por eso llevaba una doble corona, lo que le convertía en gobernante tanto del Bajo como del Alto Egipto; además, como símbolo de vida siempre llevaba el ankh (es decir, la cruz ansata) y un cetro era, por excelencia, el símbolo del poder real. Sin embargo, Atum, como muchas otras deidades del antiguo Egipto, no tenía un aspecto totalmente humano: se decía que era un pájaro legendario, que emprendió el vuelo para llegar a Heliópolis y reinar sobre ella, donde también se decía que había construido un nido hecho de hierbas y especias. Desde lo alto de una pirámide, daba entonces vida a todo el globo inmanente estornudando, escupiendo, vomitando... ¡un método decididamente alternativo, pero aparentemente eficaz!

Más tarde, Atum también dio a luz a dos herederos, a saber, Shu (aire) y Tefnut (humedad). Ambos decidieron un buen día huir para fastidiar a su padre creador, que enseguida desató sus poderes divinos para encontrarlos. Así que decidió sacarse uno de sus ojos y enviarlo a vagar en busca de sus hijos, para ser más rápido y poder colarse hasta en los lugares más recónditos y estrechos. La Tierra aún no tenía la sombra de un ser vivo, ya que el dios creador había moldeado "sólo" los aspectos naturales sin alma: tierra, océanos, montañas y colinas, pero ni una planta ni un animal. Gracias también a esta facilitación, Atum pudo encontrar pronto tanto a Shu como a Tefnut; de la emoción lloró a lágrima viva y fue de sus lágrimas, de esa enorme alegría, que todos los seres vivos que habitaban el globo cobraron vida.

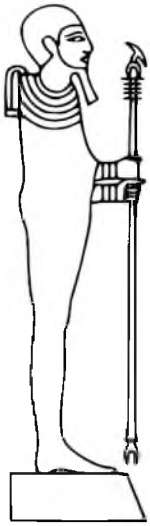
2.2 EL MITO MENFITA

Pasamos ahora al segundo mito relativo a la creación del mundo, el que se originó en la ciudad de Menfis. Esta localidad estaba situada en la frontera entre las tierras del Alto Egipto (sur de Egipto) y el Bajo Egipto (norte de Egipto): era una encrucijada clave, una ciudad bulliciosa animada por el comercio, pero también rica en términos culturales, una especie de punto de encuentro multicultural. Menfis fue elegida como primera capital del Antiguo Egipto, precisamente por su situación estratégica y por sus características únicas y su gran potencial. Aunque han llegado hasta nuestros días muy pocos restos de la ciudad y no están especialmente bien conservados, es fácil imaginar la prosperidad del centro urbano en su época de esplendor. La cosmogonía menfita es la más sencilla en cierto sentido, ya que contempla un solo personaje, Ptah, y un proceso de creación bastante lineal. El dios Ptah era la deidad patrona de la ciudad de Menfis, además de ser el encargado de vigilar y salvaguardar a los artesanos y practicantes de las artes. El nacimiento de esta deidad -como el de muchas otras- está envuelto en un halo de incertidumbre que procede en gran medida de la

transmisión de los conocimientos mitológicos de forma oral, lo que inevitablemente da lugar a errores de pronunciación y de evolución.

Los fundamentos de la teología de Menfis están grabados en la Piedra de Shabaka, una estela de roca negra con tallas jeroglíficas arcaicas, actualmente conservada en el Museo Británico de Londres; sin embargo, en la estela se indica claramente que el texto transcrito no es en realidad más que una copia de un documento mucho más antiguo, que posiblemente data de la misma época que la cosmogonía heliopolitana, la más antigua que existe. Ciertos detalles y similitudes entre las dos teorías sobre la creación del mundo sugieren que la teoría menfita no es en realidad más que una versión alternativa de la heliopolitana. Pero veamos más de cerca cuál es realmente el contenido de la cosmogonía de Menfis: en primer lugar, se sabe con certeza que la creación se atribuye al dios Ptah, que la llevó a cabo mediante el uso del sentimiento y del habla. En realidad, en el mito no se mencionan directamente estos dos instrumentos fundamentales, sino que se habla del corazón y de la lengua, que representan respectivamente el pensamiento y su expresión vocal, por tanto el habla. Por tanto, Ptah creó todo mediante una acción lineal de pensamiento y habla, es decir, pronunciando el nombre de lo que deseaba crear. Además, el trabajo de creación del dios Ptah no terminó en el momento del nacimiento del mundo; al contrario, mantuvo su papel y siguió creando a través de artesanos y trabajadores manuales, categorías de las que es protector. Como puede verse claramente, el mito de la creación de Menfis es mucho más sencillo y directo que la cosmogonía heliopolitana, aunque el principio es el mismo: el mundo se origina en cualquier caso a partir de un elemento ya existente, que en este caso es doble (el corazón y la lengua). De nuevo, en comparación con el mito heliopolitano, el mito menfita es menos material y

tiene un carácter más abstracto; la importancia de la palabra como instrumento de creación es un concepto clave que permanecerá latente en la historia y que será retomado directamente por la tradición cristiana, de forma especialmente visible en el evangelio según San Juan, en el que se afirmará que la palabra es el principio mismo al que se debe la creación por la mano de dios.



Curiosamente, al dios Ptah se le representaba envuelto en vendas como si estuviera momificado. Con el tiempo, el culto a Ptah se extendió desde la ciudad de Menfis y el dios comenzó a ser venerado y conocido en todo Egipto; especialmente tras la unión del culto a Ptah con el de Seker y Osiris -hacia mediados del Reino Antiguo- el culto a esta tríada se hizo muy popular.

2.3 EL MITO DE HERMÓPOLIS

Consideremos ahora el tercer mito de la creación, el que se originó y se estableció por primera vez en la antigua ciudad de Hermópolis, centro espiritual del culto a Thot, dios de la luna y del conocimiento; se le consideraba el dios creador en esta cosmogonía, y se le representaba de

forma variable, a menudo como un babuino o un ibis. Según la tradición, Thot se originó en el caos primordial, que paradójicamente para los antiguos egipcios no sólo era un concepto recurrente sino también bien definido. Tras su nacimiento, que según el mito tuvo lugar a partir de un montículo de tierra, Thot procedió a dar vida a la llamada Ogdoad, es decir, un grupo de otras ocho deidades que representaban las propiedades y connotaciones básicas del mundo primigenio. Entre las ocho, había cuatro hembras y cuatro machos: las hembras tenían la peculiaridad de poseer cabeza de serpiente, mientras que los machos tenían cabeza de rana. El primer par de la Ogdoad, formado por Nun y Naunet, representaba las aguas de lo primordial que contienen un potencial ilimitado para la creación; el segundo par, Heh con Heket, por su parte, simbolizaba una dimensión espacial infinita. La tercera y la última pareja representaban la oscuridad y lo incognoscible, respectivamente; de todas estas parejas surgieron los elementos constitutivos de la realidad tangible y, en particular, del agua a la tierra, el espacio ilimitado se redujo a un territorio delimitado, la oscuridad se convirtió en luz y lo incognoscible en cognoscible. Tras esta transición, los ocho dioses de la Ogdoad se unieron para crear el sol, el elemento central de la mayoría de los cultos de la religión egipcia. Existe una variante de la cosmogonía hermopolitana, que se originó en la ciudad de Tebas: no se trata de un mito original, es más, podría decirse que es una especie de continuación del mito de la Ogdóada de Hermópolis. Según el mito tebano, los ocho dioses -después de dar origen a los elementos del mundo sensible antes mencionados-, al reunirse, no dieron a luz simplemente al sol, sino que crearon un huevo. De este huevo nacería más tarde Amón, definido como el dios del sol en el culto tebano (históricamente, Amón sufriría una fusión y con la más conocida deidad heliopolitana Ra, también dios del sol, se convertiría en Amón-Ra). Una vez nacido, Amón originó la primera familia de dioses, uniéndose con Mut (la diosa madre por excelencia) y dando a luz a Khonsu, que se convertiría en el dios de la luna (esfera compartida con el ya mencionado Thot).

2.4 EL MITO DE SAIS

Consideremos por último muy brevemente una cosmogonía menor, la de Sais. Esta ciudad desempeñó el papel de capital al mismo tiempo que Menfis y, en consecuencia, experimentó un gran desarrollo, no sólo religioso y cultural, sino también político y social. En Sais se desarrolló, como en las demás grandes ciudades del Antiguo Egipto, un culto cosmogónico basado en las divinidades Ptah (ya central en la cosmogonía menfita) y Neith, que más tarde se convertiría en la diosa de la guerra y la caza. La imagen central de este mito representa a la diosa Neith tejiendo en un telar las hileras del mundo y del cielo, y luego entretejiendo en una red todas las criaturas destinadas a poblar la realidad primordial. Una vez completado el tejido, Neith dio a luz (sin dolor alguno) al dios solar Ra, superior a todos los dioses y antepasado de todas las futuras generaciones divinas.

CAPÍTULO 3

LA RELIGIÓN EGIPCIA

La religión es sin duda uno de los aspectos más complejos de la cultura del Antiguo Egipto. No sólo las deidades son increíblemente numerosas, sino que cada una de ellas tiene características diferentes, una historia y un propósito claramente definidos. De hecho, no sería correcto afirmar que existiera un culto religioso único y unificado en el Antiguo Egipto, ya que -especialmente en los periodos predinástico e inmediatamente posterior- las creencias locales tenían un gran peso y dominaban la vida religiosa de las poblaciones, que no estaban unidas y, de hecho, a menudo estaban incluso aisladas geográficamente unas de otras, por lo que no podían ampliar su propio cuerpo de creencias. En este contexto, como se verá más adelante en la sección del volumen dedicada específicamente a las divinidades, las figuras divinas surgieron como protectoras de un lugar concreto o, en cualquier caso, vinculadas de algún modo a una localidad.

Hay rasgos de la religión egipcia que son -más allá de las diferencias locales mencionadas- generales y se encuentran en todo el conjunto de creencias. En primer lugar, es evidente que los antiguos egipcios eran politeístas, por lo que adoraban a un gran número de figuras divinas, aunque no todas fueran consideradas de igual importancia. La necesidad de rendir culto a múltiples deidades se deriva de una concepción particular según la cual cada una de estas entidades superiores representaba una parte, un aspecto diferente de la vida (no sólo humana) y del mundo. En otras palabras, según los antiguos egipcios, el universo estaba dotado de varias fuerzas, esencias diferentes pero coexistentes: éstas habían permitido el nacimiento del mundo (como se explica en la sección sobre cosmología) y

seguían existiendo y regulando la existencia de todas las entidades vivientes.

Otro aspecto crucial de la espiritualidad de los antiguos egipcios se refiere al tiempo. Para nosotros, los contemporáneos, puede resultar difícil y nada sencillo establecer una conexión conceptual entre la noción de tiempo y la de espiritualidad, por lo que a menudo no vemos ningún aspecto religioso o místico en la sucesión del día y la noche, y mucho menos en el paso de los años y las décadas. Por el contrario, en el Antiguo Egipto, la dimensión temporal era una de las protagonistas absolutas de la esfera espiritual, y existen al menos dos interpretaciones diferentes del tiempo: la neheh y la djet, estrechamente relacionadas con la percepción de la vida y la muerte. El neheh define una concepción cíclica, que describe la alternancia del día y la noche como la repetición del viaje de Ra, dios del sol. Según los egipcios, el ciclo es el movimiento primordial, y si se piensa en ello, esta interesante idea está realmente muy alejada de las extendidas en la cultura occidental y en la actualidad en general: la mayoría de la gente percibe de hecho el tiempo como una línea recta que sólo y para siempre avanza, sin detenerse jamás; sobre todo, no se contempla en absoluto la posibilidad de retroceder y, de hecho, sólo pensar en ello resulta absurdo. Los egipcios, por el contrario, percibían no sólo el tiempo, sino también la vida como una repetición continua del mismo camino, y en particular distinguían tres movimientos circulares: los años estaban marcados por las crecidas periódicas y puntuales del Nilo, que se repetían en los mismos periodos cada año y dictaban los ritmos de vida de la población. Durante los periodos más secos, la vida era -como puede imaginarse- muy diferente que después de las inundaciones, que daban fertilidad al suelo y, por tanto, abundancia a la producción agrícola. El segundo movimiento cíclico se consideraba el curso natural de la vida humana, desde el momento del nacimiento hasta el de la muerte; según los antiguos egipcios, la muerte no era más que un momento de la vida, de hecho representaba un paso muy importante, que garantizaría la vida eterna en el más allá (como profundizaremos en breve).

El último y más importante ciclo era el que marcaba los días, es decir, la sucesión perpetua de la luz del día y la oscuridad de la noche, que representaba el movimiento de Ra, que da luz a la humanidad durante el día, mientras que por la noche se eclipsa en el reino de los muertos. Mencionemos brevemente el mito de las barcas Mandet y Mesketet, las

llamadas "barcas solares" que transportaban al dios sol en su viaje cíclico; la primera, Mandet, llevaba al sol desde el amanecer hasta el anochecer, es decir, durante las doce horas en que era visible, de este a oeste, mientras que la barca Mesketet lo llevaba a lo que se denominaba el cielo inferior, situado en el mundo de los muertos (Duat). Aunque más adelante profundizaremos en el vínculo entre el ciclo del sol y las divinidades, ahora resulta evidente cómo el ciclo del día y la noche está profundamente ligado al de la vida y la muerte. Al igual que el sol cuando se pone, el hombre cuando perece es transportado a la otra vida, pero esto no es un final, sólo una etapa intermedia en un ciclo: el sol siempre volverá a salir de la Duat, dando nacimiento a un nuevo día al igual que el difunto pasará a una nueva vida.

Centrémonos ahora en la segunda concepción del tiempo, la del djet. Queriendo hacer una comparación entre las dos interpretaciones, se podría definir neheh como el tiempo de la vida y djet como el tiempo de la muerte; sin embargo, djet no recuerda en absoluto una idea negativa, al contrario, se refiere al infinito, a la continuación de la vida después de la experiencia terrestre, es decir, en la Duat por toda la eternidad. Para simplificar, podemos afirmar con exactitud que según los egipcios todo lo vivo existía en la dimensión temporal del neheh, mientras que los muertos eran habitantes del djet. Paralelamente al neheh, el djet representa a su vez el movimiento de una divinidad: en este caso, no hay viaje sino quietud, la permanencia de Osiris (dios de los muertos) en el más allá. En realidad, el djet también tiene otra interpretación: en referencia a todo lo que ya no está vivo en el mundo sensible, el djet también incluye el testimonio, las huellas, el legado terrenal de lo que ahora ya no es terrenal. En gran parte del legado y la herencia egipcios, en el conjunto de conocimientos y rituales que nos han sido transmitidos, esta interpretación adicional del djet es claramente visible: dos de los ejemplos más flagrantes son la práctica de la momificación (que preserva los cuerpos y los convierte así en testigos directos de la vida de los muertos) y las pirámides, como tributo eterno y tangible al gobernante fallecido.

En resumen, el tiempo se percibía así a la vez como una dimensión circular y ligada a la vida sensible, el neheh, y como una dimensión perpetua y dedicada a la continuación de la vida después de la muerte, el djet. En la noche, cuando el dios del sol Ra se oculta de los hombres y entra

temporalmente en el reino de los muertos, las dos concepciones del tiempo llegan a coincidir y se funden; en el momento en que el sol vuelve a salir, comienza otra repetición del viaje cíclico de Ra, mientras que Osiris permanece eternamente en el *Neheh* y el *Djet*.

Otro elemento básico de la religión del Antiguo Egipto es la veneración de los animales; de hecho, la inmensa mayoría de las deidades del mundo egipcio tienen semejanzas animales, siendo un ejemplo absoluto el dios Anubis, que posee cuerpo humano pero cabeza de chacal. En realidad, Anubis ya es una figura híbrida, que incorpora características tanto animales como humanas, pero los estudiosos sostienen que en épocas más antiguas (por ejemplo, durante las culturas predinásticas) los animales no sólo eran el centro real del culto religioso, sino también el único objeto. Al vivir en un entorno natural próspero y rico en diferentes especies de fauna, los humanos empezaron a ver a los animales como manifestaciones de una entidad superior. Con la llegada de la agricultura y las transformaciones sociales y culturales que la siguieron, el mundo animal siguió siendo un importante punto de referencia espiritual para los egipcios, pero poco a poco otros elementos también empezaron a cobrar importancia.

Un último detalle a recordar sobre las creencias religiosas egipcias es la naturaleza divina del faraón. La práctica de considerar al gobernante como un dios por derecho propio se estableció en el llamado periodo del Reino Antiguo, la época del apogeo cultural de Egipto (en resumen, la época de las pirámides). Según la tradición, el faraón era una divinidad que había sido enviada al mundo terrenal para guiar a la humanidad; una vez concluida su misión, coherente también con el concepto de la muerte como continuación y no como fin, el dios soberano ascendía de nuevo al cielo, retomaba su lugar entre las demás divinidades y dejaba la tarea de guiar a Egipto a su primer heredero. Durante su estancia en la tierra, el faraón encarnó al dios Horus, mientras que tras la muerte asumió la forma del mencionado Osiris. Como veremos más adelante al analizar las distintas deidades del panteón egipcio, Osiris era el padre de Horus: cada faraón era primero un hijo y más tarde, en el reino de los muertos, un padre, mientras su sucesor reinaba en la tierra.

Una vez enumeradas estas características generales de la religión del Antiguo Egipto, vayamos al meollo de la cuestión y centrémonos primero

en uno de los aspectos más complejos, la condición del hombre después de la muerte.

3.1 LA VIDA DESPUÉS DE LA MUERTE

Como hemos mencionado anteriormente en referencia a la importancia de la dimensión cíclica en la religión egipcia, la existencia también se concebía como un ciclo que se repetía entre la vida y la muerte; en este círculo, el acto puntual del paso a la otra vida se veía como un cambio de estado, un traslado de la dimensión terrenal a la de otro mundo, por lo que distaba mucho de ser un punto de llegada o un final. Por el contrario, intentando aplicar los conceptos propios de una concepción lineal, de ahí principio y fin, se puede afirmar con exactitud que la muerte se percibía como un comienzo, el inicio de una nueva vida en el reino de los muertos.

Para comprender plenamente la espiritualidad asociada al paso al más allá en la cultura egipcia, es útil y necesario partir de la forma en que los antiguos concebían el espíritu humano. Como primer paso, debemos señalar que el ser humano se concebía como un conjunto de muchas facetas diferentes, por lo tanto un mosaico muy complejo; según esta visión, no existía un concepto unitario comparable al concepto actual del alma, sino que dentro de cada persona había diferentes fuerzas que al coexistir daban forma al sujeto y lo convertían en lo que era. Aunque algunas de estas fuerzas internas son más famosas que otras, es probable que los antiguos egipcios contemplaran muchas más de las que conocemos, ya que las fuentes no son del todo seguras. También es probable que las creencias sobre los componentes espirituales del individuo variaran según los cultos locales y las épocas; sin embargo, algunos de los conceptos más significativos han llegado sin duda hasta nosotros y, sorprendentemente, resultan ser ricos en percepciones e interpretaciones que siguen siendo relevantes para el hombre contemporáneo. De las fuerzas vitales que conformaban al hombre según los antiguos egipcios, nos centraremos más concretamente en analizar las tres primarias, ba, ka y akh, para después tratar brevemente las fuerzas menores. Dado que estas nociones están -conceptualmente hablando- muy alejadas de cualquier concepto espiritual

extendido en el mundo occidentalizado, no adoptaremos ninguna traducción para analizarlas: la lengua española, como ninguna otra lengua europea en este caso, sencillamente no dispone de los conceptos adecuados para reflejar plenamente el verdadero significado de los términos egipcios.

Procedamos pues a considerar el primer componente, el ba; para comprender de qué se trata, debemos recordar los conceptos de tiempo neheh y djet, ya explicados anteriormente. Resumiendo brevemente, neheh era el tiempo de la vida terrenal mientras que djet correspondía a la existencia eterna en el reino de los muertos: estos dos conceptos estaban vinculados respectivamente a dos deidades, el dios del sol Ra y el dios de los muertos Osiris. El ba puede definirse como aquella fuerza que guiaba al hombre en el neheh, durante su vida terrenal; el ba es la personalidad, el carácter, las acciones y las elecciones del individuo, su historia. Del mismo modo, el ba también representaba la percepción que los demás tenían del individuo, lo que se decía de él, su honor y su prestigio. Esta fuerza interior se representaba como un pájaro con cabeza humana y, contrariamente a lo que cabría pensar, el ba era un tipo de energía inmortal y siempre en movimiento, que seguía existiendo independientemente de si la persona seguía viva o no. Pero antes de profundizar en esto, introduzcamos el concepto de ka: se trataba de la fuerza interna ligada a la dimensión temporal del djet, por lo tanto un tipo de energía estática. El ka representa la herencia del individuo, la conservación de sus energías vitales como ser vivo, por lo que podemos decir que este componente del espíritu humano tenía una doble función de perpetuación: por un lado, los seres queridos del difunto tenían la tarea de honrar y recordar el ka tras la muerte, por otro, esta fuerza es la que permite que la vida continúe en la dimensión de ultratumba. Además, es interesante señalar dos peculiaridades del ka, en primer lugar el hecho de que era hereditario, de hecho se transmitía de padres a hijos, y en segundo lugar el hecho de que las divinidades también lo poseían, de hecho en muchos casos poseían varios porque tenían personalidades tan fuertes y complejas para las que un solo ka no era suficiente.

Una vez aclarados los conceptos de ba y ka, centrémonos en el papel que desempeñaban en las creencias sobre la muerte y en cómo se incorporaban a los ritos funerarios. Como ya hemos mencionado, el ba se representaba como un pájaro con cabeza de hombre: esta fuerza, tras la

muerte del individuo, era libre de volar y alejarse del cuerpo del difunto, continuando existiendo en el mundo sensible como una energía no ligada a ningún cuerpo terrenal. De hecho, en diversas representaciones pictóricas el pájaro ba aparece alejado de la tumba, a veces ocupado en otras actividades, mientras que, por el contrario, el ka siempre aparece en la tumba, junto con el cadáver. De hecho, se creía que el ka -siendo el componente espiritual que debía asegurar la continuación de la vida en el más allá- debía permanecer en la tumba junto con el cuerpo del difunto durante un tiempo indeterminado, antes de que éste pudiera iniciar el viaje al más allá. Los obsequios alimenticios que los familiares depositaban en grandes cantidades en el sarcófago servían precisamente para alimentar al ka durante el periodo inmediatamente posterior a la muerte, antes del inicio del viaje al reino de los muertos. Mientras que la representación del ba era un ave, la del ka tenía apariencia humana y reflejaba las características físicas de la persona.

Mencionemos ahora las características de los componentes secundarios de la naturaleza humana. El *akh*, más que una faceta humana, puede clasificarse como una dimensión de la realidad que existe aparte del hombre. Por desgracia, este término, como los demás relacionados con el campo de la espiritualidad, no puede traducirse sin incurrir en errores de significado que no harían justicia a la concepción original. El *akh* representa esencialmente el principio de la luz, una fuerza del cosmos que irradia energía blanca: este principio pertenece a los cielos, y aunque acompañaba al individuo durante la vida, en el momento de la muerte estaba destinado a ascender a los cielos y convertirse en una estrella brillante en el firmamento. Esta idea -en cierto modo- también está relacionada con el concepto de djet: la estrella que representa el *akh* del difunto es otro signo, un legado, una herencia que recordará a la persona para siempre.

Hablemos de otra noción interesante, la del nombre personal (ren). Según los antiguos egipcios, tenía una importancia esencial ya que era otro medio por el que una persona fallecida podía seguir viviendo en el mundo terrenal después de la muerte. Simplemente, mientras el nombre personal fuera recordado y pronunciado por los amigos, parientes y conocidos del difunto, seguiría siendo una representación del individuo en el mundo terrenal. Precisamente por esta gran importancia del nombre, los antiguos

egipcios eran muy cuidadosos y solían pensar mucho a la hora de elegir el nombre de un recién nacido: el ren era parte integrante del individuo, resumía su personalidad y -sobre todo- determinaba lo que otras personas terrenales recordarían de él o ella después de la muerte. Estrechamente relacionada con el nombre personal está la noción de jb, o el corazón. Según las creencias del Antiguo Egipto, el corazón era análogo a lo que para nosotros es hoy el cerebro, es decir, era el órgano responsable de las emociones y acciones de una persona. El jb procedía de la sangre de la madre, en particular del propio corazón de la madre, que en el instante mismo de la concepción daba al niño una gota vital. Tras la muerte, el corazón debía ser examinado y -en particular- pesado por Anubis, el dios de la momificación: el jb no debía pesar más que una pluma, de lo contrario no podría entrar en la *Duat*.

Si el corazón resultaba demasiado pesado, se entregaba al *Ammit*, o Devorador, una criatura monstruosa cuyo trabajo consistía en comérselo.

Otro componente del alma humana es el *sheut*, o sombra. Es en algunos aspectos similar al ka, pero al mismo tiempo opuesto a él: ambos representan legados eternos de cada individuo, pero mientras que el ka suele tener un significado positivo o al menos neutro, el sheut engloba los aspectos oscuros del alma, que en el momento de la muerte se liberaban y adoptaban una forma grisácea indefinida. Otros conceptos clave son el *khat*

y el *hekau*. El khat representa la carne, por tanto el cuerpo físico del individuo: es temporal, transitorio y efímero, es sólo la forma que adoptan el *ka* y el ba del hombre durante su vida terrenal. Esto no quiere decir que el khat no tuviera ningún valor en la cultura egipcia; de hecho, incluso en la muerte se prestaba especial atención a preservar el cuerpo sensible durante el periodo necesario antes de iniciar el viaje al otro mundo. El *hekau*, por su parte, indica el principio que permitía a los humanos conectar entre sí, comprenderse y experimentar la empatía, como la compasión, el amor y todos los demás sentimientos y emociones relacionados o dirigidos hacia los demás. El propio *hekau* hizo que algunos humanos fueran capaces de tener algún tipo de influencia sobre las deidades e incluso de conversar con ellas (obviamente no a través de la comunicación verbal tradicional).

Tras centrarnos en la composición del alma según los antiguos egipcios, profundicemos en las creencias sobre lo que realmente esperaba al difunto en el reino de los muertos. Antes de empezar, conviene recordar que en la cultura y la tradición egipcias existía un famoso escrito, conocido comúnmente como el "Libro de los Muertos", que contenía toda la información no sólo sobre la vida después de la muerte, sino también sobre el correcto desarrollo de los rituales funerarios y el viaje que el difunto tendría que emprender para entrar en la vida eterna. Los orígenes del libro son extremadamente inciertos, se pierden en el mito y, a día de hoy, historiadores y egiptólogos aún no han podido establecer la procedencia exacta ni el contenido del texto original. Una de las hipótesis más acreditadas afirma que el libro se remonta en realidad (al menos en parte) a una civilización anterior a los egipcios, que habrían heredado y desarrollado ciertas creencias para crear un sistema mucho más complejo, adaptando el volumen en consecuencia.

Para adentrarnos en el más allá egipcio, primero debemos precisar y tener siempre presente que la concepción del reino de los muertos es doble, es decir, comprende dos dimensiones distintas. La primera, ya mencionada anteriormente, es la de la Duat: se trata de una porción de la esfera celeste invisible para el hombre ya que se encuentra por debajo de la línea del horizonte. Como ya se ha explicado, la Duat era la morada perenne de Osiris y la única temporal del dios solar Ra, que se refugiaba allí durante la noche. En realidad, no era en la Duat donde los muertos encontraban la vida eterna, sino en los campamentos de Aaru y Hotep, de los que hablaremos en

breve. Volviendo a la Duat, se la imaginaba dividida en doce bandas (como las doce horas de la noche) y habitada por diversas deidades del inframundo, entre las que destacaban Anubis, Horus, Osiris e Isis. Los sectores de la Duat estaban asignados cada uno al reino de uno o varios dioses, y divididos por barricadas y puertas vigiladas cuidadosamente por poderosas y peligrosas criaturas del más allá. Cada vez que el dios sol se eclipsaba en la Duat, y por tanto cada noche, tenía que cruzar toda la longitud de la dimensión oscura en la barca Mesketet antes de emerger de nuevo al mundo de los vivos, trayendo la luz del día: en este viaje, Ra se enfrentaba a los monstruos guardianes de los distintos sectores, por lo que la travesía era de todo menos tranquila. De hecho, según el mito, Ra -siendo él mismo un dios y teniendo que realizar constantemente el paso a través de la Duat- era conocido por las otras deidades y criaturas que custodiaban las puertas, por lo que se le facilitó el paso. Hay que señalar que, por lo general, para un faraón y otras personalidades con importantes cargos de liderazgo en el Antiguo Egipto, el viaje a través de la Duat era significativamente más difícil que para otros hombres, en parte o especialmente debido a la naturaleza intrínsecamente divina atribuida a la figura del regente; esencialmente, los obstáculos a los que debía enfrentarse el difunto eran en cierto sentido proporcionales a la resistencia que había demostrado en vida, así como a los medios materiales de los que disponía.

El viaje nocturno de Ra, el que acabamos de describir a través de la espantosa Duat, era la misma ruta que debían seguir todos los muertos para alcanzar la inmortalidad eterna, hasta los campos de Aaru y Hotep. Estos lugares espirituales constituyen la segunda concepción del más allá egipcio y, en particular, son los espacios donde las almas de los muertos pasaban realmente la eternidad una vez terminada su experiencia terrenal. Como su nombre indica, Aaru y Hotep se imaginaban como lugares rurales, concretamente como exuberantes campos de juncos: sin embargo, sólo se podía acceder a estas plantaciones tras superar diversos peligros, juicios y pruebas, pero veamos esto con más detalle (tomaremos como ejemplo el típico viaje que habría realizado un faraón, por lo que consideraremos todos los posibles escollos). En el momento del sellado del sarcófago o de la tumba (en el caso de una estructura mayor como las pirámides) comenzaba el viaje del difunto. Como hemos visto anteriormente, el ba (representado como un pájaro con cabeza humana) abandonaba el cuerpo casi de

inmediato, permaneciendo eternamente en la dimensión sensible como una de las muchas otras formas de memoria de los muertos, una energía destinada a no agotarse nunca.

Por el contrario, el componente ka permaneció con el difunto en la tumba durante algún tiempo, esencialmente hasta que se agotaron los alimentos depositados por los familiares en el sarcófago junto con los demás regalos. Tras este periodo de transición, el ka iniciaba el complicado viaje a través de la Duat: entre los obstáculos más temidos y famosos se encontraban enormes monstruos con rasgos de serpientes y otros reptiles, charcos de fuego que atravesar, el dios del caos Apopi que intentaría desviar el alma del difunto del camino correcto. El encuentro con el dios chacal Anubis quizá pueda definirse como el momento decisivo y más intenso del viaje: el alma era acompañada a la Sala de las dos Maat (o dos verdades), en la que tenían lugar las pruebas para determinar si el difunto era digno o no de acceder a la vida eterna. En presencia del dios de la muerte Osiris, Anubis realizaba en primer lugar el mencionado ritual del pesaje del corazón, destinado a verificar la pureza de la conducta y las intenciones demostradas durante la vida terrenal. Tras esta práctica, se declaraba la inocencia del alma, que sería analizada y juzgada por un colectivo de más de cuarenta figuras espirituales, en su mayoría deidades Duat. La precisión con la que se han descrito estos procedimientos y rituales en el Libro de los Muertos es impresionante; es interesante observar cómo los egipcios crearon un sistema de normas para la vida de ultratumba absolutamente inflexible y -como puede percibirse- casi burocrático.

Las almas que lograban hacer el viaje a través de la Duat y superaban con éxito las pruebas en la Sala de las Dos Verdades podían finalmente comenzar su vida después de la muerte; como ya se ha mencionado, los corazones de aquellos que no eran juzgados lo suficientemente dignos o puros para entrar en la vida eterna eran mutilados por el llamado Devorador o ammit. Las creencias egipcias con respecto a la vida en el más allá eran -paradójicamente y en contraste con el resto del complejo sistema religioso y ritual egipcio- bastante sencillas y realistas; de hecho, se pensaba que las almas estaban simplemente destinadas a vivir en paz, trabajando los campos de Aaru y Hotep y descansando después, en un ciclo que se repite sin fin. De este punto de vista se deduce el gran valor que los antiguos egipcios atribuían al trabajo, hasta el punto de convertirlo en la actividad principal del alma para la eternidad; sin embargo, hay que subrayar que también se concedía gran importancia al descanso, de hecho los familiares del difunto -durante el rito funerario- intentaban asegurarse de que el alma tuviera la oportunidad de descansar mediante la deposición de numerosas pequeñas estatuas en la tumba. Estas pequeñas figuras de terracota tenían precisamente la función de realizar en parte el trabajo que se asignaría al alma del difunto en el campo, o más bien de hacerse cargo de cualquier tarea que el espíritu del muerto fuera llamado a realizar por los dioses en el más allá. Las pequeñas estatuas, llamadas ushabitas, eran pues a todos los efectos sustitutos, ayudantes o -según otro punto de vista- esclavos

propiedad del alma del difunto: su función era de hecho garantizar que el espíritu pudiera descansar y dejar -aunque sólo fuera temporalmente- de trabajar en el reino de los muertos. Aunque al principio los difuntos eran enterrados junto a menos de una docena de hachabitas, con el paso de los años las creencias sobre la vida después de la muerte se hicieron más fuertes y arraigadas, lo que naturalmente condujo a una mayor atención y difusión de las estatuillas de ayuda en los enterramientos. Dependiendo de la identidad del difunto (es decir, de su posición en la escala social, del prestigio de su familia y de otros factores similares), el número de ushabitas era cada vez mayor, al igual que la calidad de su acabado artístico; de hecho, en la tumba del faraón Tutankamón se encontraron más de cuatrocientos ushabitas, un verdadero ejército de figurillas de terracota trabajada y rica en detalles artísticos.

3.2 LAS DIVINIDADES

Dirijamos ahora nuestra atención al vasto y complejo panteón del Antiguo Egipto, considerando primero las características generales de las divinidades y profundizando después en las figuras más relevantes. Los egipcios empleaban dos formas de representar a las figuras divinas, que en realidad se representaban con rasgos humanos o animales, y a menudo de forma híbrida. El hecho de que los animales estuvieran tan presentes en el culto egipcio era un vestigio de una tradición muy antigua, que se remonta incluso a la época en que los primeros pueblos seminómadas comenzaron a asentarse en las orillas del Nilo: con la sedentarización, los humanos aprendieron a conocer la fauna local y pronto los animales se convirtieron en objeto de diversos cultos locales, que a menudo desaparecieron o evolucionaron hacia creencias más estructuradas. A pesar de ello, el culto a los animales dejó huellas muy importantes en la cultura religiosa del Antiguo Egipto, hasta el punto de que algunas especies -no es de extrañar que se asociaran a deidades concretas- se consideraban propiamente sagradas.

En las poblaciones tribales de los periodos más tempranos prevalecían sin duda los cultos locales, mientras que a partir de la creación de importantes entidades sociopolíticas en el Alto y el Bajo Egipto, comenzó

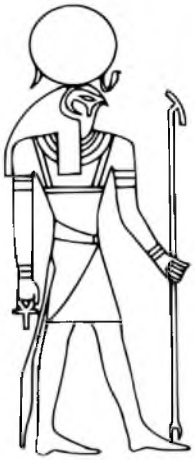
una especie de unificación cultural y -por consiguiente- también religiosa. En este periodo, prevalecieron los cultos arraigados en las ciudades más grandes, de ahí en particular el de los hermanos Horus y Seth en el Alto Egipto, mientras que en la zona del Bajo Egipto se despobló el culto de Isis y Osiris. Con la evolución histórica del Antiguo Egipto, los cultos empezaron a extenderse casi uniformemente por todas partes, aunque naturalmente conservando a menudo predilecciones locales. Antes de adentrarnos en el análisis específico de las deidades principales, conviene recordar los métodos tradicionales de agrupación de las mismas, como la ogdoada (ocho deidades), la enéada (nueve deidades), las tríadas y los cuatro hijos de Horus, las deidades que tenían la tarea de hacerse cargo de los órganos depositados en los tarros canopos durante el proceso de momificación.

Consideremos ahora las deidades más importantes una por una, descubriendo sus características, representaciones y funciones:

Ra

Era el dios del sol, como ya se ha mencionado; protagonista de la cosmogonía heliopolitana, se le consideraba el padre del faraón. Considerado generalmente el dios principal del panteón egipcio, su dominio se extendía también a la justicia y al concepto de poder superior, el Estado. Se le representaba con cuerpo humano pero cabeza de halcón, adornado con una especie de disco luminoso que representaba al sol, acompañado de una serpiente enroscada alrededor del disco.

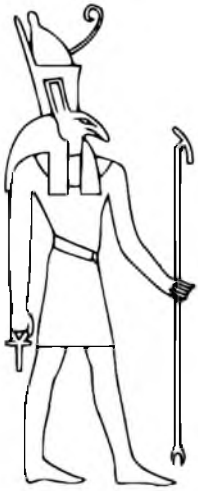
Otras representaciones más extendidas son la que tiene cabeza de escarabajo o de carnero, mientras que más raras son las representaciones en las que la divinidad adopta por completo estas semejanzas animales.



Seth

Tradicionalmente, Seth era la deidad asociada con el Alto Egipto, en contraste con su hermano Osiris, que era adorado en la Zona Inferior. Según la creencia, los dos hermanos estaban perpetuamente enfrentados por la supremacía y en el enfrentamiento Seth no logró imponerse: a partir de entonces comenzó a ser reconocido como una deidad con una connotación negativa, que representaba el libertinaje y las plagas, el dolor, la violencia. En épocas más recientes, y en particular durante el Reino Nuevo, Seth se convirtió en defensor de los pueblos de tierras lejanas y del desierto. La representación más extendida de él lo retrata con rasgos típicos de un

animal del desierto, con orejas puntiagudas y hocico alargado.



Osiris

Era uno de los dioses egipcios más venerados, con un culto repartido uniformemente por el Bajo y el Alto Egipto. Conocido como el dios de la muerte pero también de la inmortalidad, el mito que narra la muerte y resurrección de Osiris es uno de los más famosos de todo el corpus de creencias del Antiguo Egipto. Paradójicamente, Osiris era también al mismo tiempo el dios de la naturaleza, de la prosperidad y de todo aquello que -siguiendo el movimiento cíclico fundamental, básico en la cultura egipcia- estaba destinado a vivir y perecer (sólo aparentemente) de forma indefinida. Investigaremos la figura de Osiris con más detalle, al igual que las de Isis, Horus y Seth, cuando consideremos el mito que se desarrolla en torno a su familia.

Isis

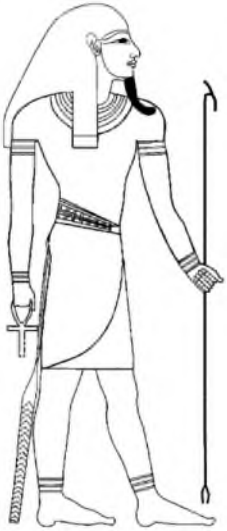
Madre de Horus y esposa (y también hermana) de Osiris, junto con ellos formaba parte de una tríada. El culto a Isis era extremadamente variado y a menudo se diversificaba localmente, pero puede decirse que en general esta deidad representaba absolutamente la naturaleza, la maternidad y la procreación. Isis, en todas sus acepciones locales, era en cualquier caso de origen celeste y -aunque representaba nociones esenciales y fundamentales para la vida humana, principalmente la de la maternidad- en los primeros periodos de su culto era raro que las plegarias mencionaran directamente el nombre de esta deidad o se dirigieran a ella. En el periodo tardío, por el contrario, el culto a Isis no sólo estaba profundamente arraigado en la religión institucional, sino que la diosa también se había convertido en una de las más invocadas en contextos populares, ya que según la tradición Isis era especialmente benévola e inclinada a escuchar las peticiones de las almas en su forma terrenal.

Horus

Hijo de Isis y Osiris, se le representaba como un hombre con cabeza de halcón. Horus fue inicialmente imaginado como el dios de la victoria, del triunfo y tenía una fuerte asociación con las figuras de los faraones; incluso antes del Reino Nuevo, Horus comenzó a ser identificado como el dios del sol, de hecho sus ojos eran vistos como el sol (el derecho) y la luna (el izquierdo). Como descubriremos en el capítulo dedicado a los mitos, Horus protagonizó junto a sus padres una de las leyendas más conocidas del Antiguo Egipto: sin anticipar los detalles, por ahora nos limitaremos a decir que Horus era un hijo orgulloso y valiente, pero al mismo tiempo vengativo al redimir la muerte de su padre, hazaña por la que acabaría siendo recompensado.

Atum

En un principio, Atum era la deidad local de la ciudad de Heliópolis y -como se ha comentado en la sección sobre cosmogonías- según el mito de Heliópolis se le consideraba la primera deidad, el creador absoluto de todos los demás dioses. Más tarde, después de que su culto se hubiera extendido por todo el Antiguo Egipto, pasó a ser reconocido como la deidad del sol poniente y -por extensión- como el guardián de las almas de los muertos. Su representación más extendida lo veía como un simple hombre con la cabeza adornada con una doble corona, símbolo de la unión del Bajo y el Alto Egipto, mientras que una representación alternativa lo retrataba con cabeza de halcón y cuerpo de hombre; la raíz de la que deriva su nombre, -tm, indica dos conceptos diametralmente opuestos, a saber, el de todo y el de nada.

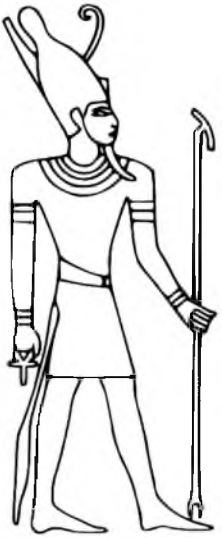


Thot

También él había desempeñado un papel importante en los mitos de la creación del mundo, como deidad lunar. Con el paso de los años, la figura de Thot también experimentó evoluciones, estableciéndose finalmente primero como la deidad del tiempo y después de la verdad. Según algunas interpretaciones, al dios Thot se le atribuyó la invención de la escritura jeroglífica y una de sus funciones era la de escriba al servicio de otras deidades. Junto con Meet y Anubis, según la tradición, Thot tenía un papel no pequeño en la determinación de la salvación o la condena de los muertos durante el rito de la psicostasia.

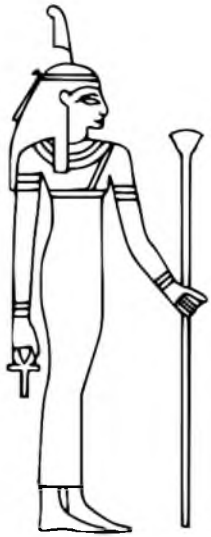
Amón

Amón era un dios de origen muy antiguo, característico de la región de Tebas y asociado -al igual que Ra- con el sol. Como se preveía, durante el periodo de unificación, las dos principales identidades solares se unieron en una sola entidad, el dios del sol Amón-Ra. Normalmente, el dios Amón era representado con rasgos totalmente humanos, pero su piel se teñía a menudo de azul (como para enfatizar su naturaleza divina, de hecho se pensaba que la piel divina tenía incrustaciones de azul lapislázuli) y siempre llevaba un gran tocado adornado con dos largas plumas. Aunque los egipcios solían utilizar esta representación, hay que señalar que en realidad -a diferencia de las demás deidades- no existía una idea muy precisa del aspecto de Amón, de hecho el propio significado de su nombre revela su esencia inaccesible para el hombre: la palabra imn, de la que deriva Amón, significa oculto, misterioso.



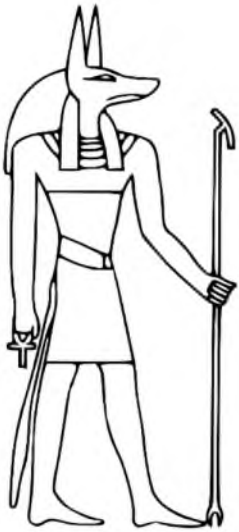
Maat

Era la diosa encargada de juzgar, junto con Anubis y Osiris, la pureza del alma del difunto. En particular, la llamada pluma de Maat se utilizaba -según las creencias relativas al paso al más allá- en el rito de pesar el corazón: de hecho, el órgano no debía superar el peso de la pluma, ya que de lo contrario indicaría la corrupción del alma y el paso al reino de los muertos sería imposible. Además de esta tarea particular en el reino de los muertos, la diosa Maat tenía la función de preservar el orden del cosmos, así como de proteger la verdad y la justicia. Se la solía representar como una mujer, con la única peculiaridad de llevar una pluma colocada verticalmente sobre la cabeza.



Anubis

Era el dios de las necrópolis, la momificación y, en general, del mundo de los muertos; se le representaba como un hombre con cabeza de chacal. Como deidad principal del reino de los muertos, a Anubis se le atribuían diversas áreas de supervisión bastante prácticas, como los procedimientos de embalsamamiento (extracción de órganos, etc.), la vigilancia y protección de los cenotafios, pero también el rito ya mencionado de pesar el corazón (también llamado psicoestasia) y más tarde la guía de las almas en su estancia en el más allá. Según la tradición, el dios chacal nació de la unión ilícita entre el dios Osiris y la diosa Neftis, gemela de su esposa Isis. Nada más nacer, Anubis fue rechazado inicialmente por haber nacido de una unión que simbolizaba la infidelidad y -tras ser criado durante los primeros años por una manada de chacales- fue rescatado después por su tía Isis. En realidad, las teorías sobre el origen del dios Anubis eran múltiples, de hecho según otras interpretaciones habría sido hijo del dios del sol Ra, o de la diosa Bastet.

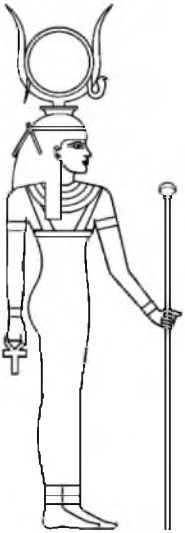


Bastet

Representada con cuerpo de mujer y cabeza de gato, era la divinidad de la felicidad, como de todo lo que se asocia generalmente a un estado de ánimo alegre (de ahí la danza, la comida, el canto). El gato era uno de los animales con mayor valor simbólico y espiritual en el Antiguo Egipto: los gatos cazaban ratones y, en consecuencia, protegían las provisiones, lo que permitía a los egipcios conservar los alimentos para posibles periodos de hambruna y sequía. A partir de este motivo inicial de adoración, el culto al gato creció exponencialmente hasta encontrar una especie de institucionalización, de hecho se establecieron costumbres que impedían la venta de gatos, como la imposición de castigos increíblemente severos para quienes dañaran o mataran gatos. Entre otras funciones de la diosa-gata, se creía que tenía el poder de favorecer el enamoramiento, la unión sexual y la concepción; por este motivo, durante el periodo del Reino Nuevo se la asimiló a menudo con la diosa madre Hathor, de la que hablaremos en breve. Según los testimonios que han llegado hasta nosotros, los rituales asociados a Bastet eran particularmente explícitos (para los estándares de la época, por supuesto) y a ellos asistían en gran número mujeres, mientras que la presencia de niños no estaba permitida.

Hathor

Era una deidad de tipo solar, madre del dios halcón y por ello a menudo equiparada con Isis. Se la representaba con cabeza de vaca sobre cuerpo de mujer y su vientre representaba el cielo estrellado. Representaba todo lo que es maternal y afectuoso, por lo tanto el cuidado, el calor, el consuelo, la nutrición. Como madre de Horus, que a menudo se consideraba una personificación del faraón, también se la imaginaba como la madre del propio gobernante. Además de estas funciones, la diosa Hathor era también una deidad funeraria, ya que tenía la importante tarea de aliviar el hambre y la sed y purificar el alma en la otra vida. La diosa madre era venerada en todo Egipto, aunque era especialmente protectora de la ciudad de Dendera, donde se construyó el templo dedicado a ella.



3.3 RITUALES

Tras habernos familiarizado con más detalle con las principales deidades que se adoraban en el Antiguo Egipto, ha llegado el momento de centrar nuestra atención en los rituales y prácticas que los antiguos promulgaban para celebrar o simplemente marcar la sucesión de acontecimientos en la vida terrenal o para demostrar adoración hacia deidades y fuerzas particulares del universo. Sin duda, los rituales egipcios más conocidos son los funerarios, de los que nos ocuparemos más adelante; sin embargo, limitar el campo de las variadas prácticas religiosas y ceremoniales únicamente a los ritos funerarios no haría justicia al articulado sistema de liturgias: por este motivo, nos centraremos también en el análisis de los festivales y otros tipos de celebraciones rituales, también relacionados con el concepto de magia. La magia desempeñaba un papel muy importante en el conjunto de creencias, de hecho incluso existía una deidad increíblemente poderosa que la representaba y llevaba su nombre, la diosa Heka.

El principal tipo de rituales celebrados en el Antiguo Egipto eran las denominadas prácticas devocionales, que tenían lugar a lo largo de todo el año y a menudo en diferentes momentos dependiendo de la importancia de la deidad celebrada para los lugareños. Además de las celebraciones de las divinidades clásicas, también estaban muy extendidos los rituales que festejaban el nacimiento y la muerte de los faraones (que, recordemos, seguían siendo considerados dioses) y el momento de su proclamación como gobernantes. En estas ocasiones, la población solía reunirse en lugares públicos del centro de las ciudades, adornándose festivamente y llenando la ciudad de imágenes iconográficas de los dioses, estatuillas, regalos y animales sagrados. Mientras que en los centros urbanos más desarrollados las celebraciones contaban con la participación de la mayoría de la población, en las localidades más periféricas los rituales solían estar menos impulsados y a veces tenían lugar de forma "privada" dentro de los hogares individuales (por ejemplo, cuando un ritual estaba específicamente destinado a conmemorar a un ser querido fallecido). También hay que recordar que tanto los rituales religiosos como los más paganos se rodeaban a menudo y de buen grado de un aura de espiritualismo, esoterismo y misterio: el componente mágico se entretejía con fluidez en las prácticas rituales, las fórmulas mágicas y los conjuros reales se empleaban ampliamente en las formas menos oficiales de las celebraciones; de este modo, la magia llegó a fundirse con la liturgia tradicional y -con el paso del tiempo- llegaría a introducir modificaciones significativas en algunas prácticas clásicas. Además de las celebraciones de las divinidades y de los muertos, cabe mencionar las diversas festividades estacionales, en primer lugar los rituales festivos con motivo de la crecida del Nilo.

Vayamos, pues, al meollo de la cuestión y empecemos por algunos de los rituales de devoción más famosos, empezando por los que ven al dios Osiris como objeto de veneración. El llamado ritual de los "cuatro terneros" tiene orígenes muy antiguos, remontándose a la época del asentamiento de las primeras poblaciones semiestatales a orillas del río Nilo. Centrado inicialmente en los productos de la tierra y en la gratitud humana hacia este don divino, el ritual consistía en una sesión de celebración de la cosecha que -según los antiguos- era supervisada por el dios Osiris. Los palos con los que a menudo se representaba a Osiris simbolizaban una serpiente (cortada en dos), un animal peligroso y dañino para los animales que

realizaban la trilla. A medida que evolucionaba la figura del dios, el mito de los terneros también sufrió una reinterpretación y el centro de la ceremonia pasó del cultivo de los campos al arado, realizado por los animales. Los terneros, cuatro en número, solían pisotear el suelo por encima del cenotafio de Osiris y de este modo lo ocultaban de los enemigos, para evitar su posible violación.

Otro famoso ritual relacionado con la deidad de Osiris es la migración a la ciudad de Bubastis, capital del Bajo Egipto en el periodo arcaico. Durante esta celebración, los hombres conmemoraban las hazañas de Isis hacia su hermano y esposo Osiris; las mujeres interpretaban canciones colectivas a ritmo rápido, los hombres tocaban instrumentos musicales antiguos y se realizaban sacrificios de animales.

También vinculado a la figura de Osiris -aunque de forma indirecta- se encuentra uno de los llamados mitos de execración, es decir, de condena y desprecio absolutos hacia una deidad que, según la tradición, había adoptado un comportamiento abominable hacia otros miembros del panteón egipcio. Un ritual de execración particularmente conocido es el de los diez arpones, contra el dios Seth: mediante una reproducción fiel de la leyenda, durante este ritual los egipcios proponían una representación simbólica del momento de la matanza de Seth por Horus, con la ayuda de su madre Isis. Como puede deducirse fácilmente del nombre del ritual, la muerte del dios se reproducía clavando diez arpones en diez partes diferentes del cuerpo de Seth. La resurrección del dios Osiris, por su parte, se simbolizaba con una especie de desfile para simbolizar el regreso. Otro ritual de execración era el que se realizaba contra el monstruo Apopi, una de las temibles criaturas cuyo cometido era hacer del viaje diario del Rey Sol por la Duat una especie de travesía infernal. A menudo imaginado y representado como una gran serpiente, en el llamado ritual del "golpe de la bola", el dios Apopi era debilitado hasta el punto de ser incapaz de dañar a Ra durante la travesía del reino de los muertos. Según la tradición, una bola que representaba el ojo maligno de la gran serpiente fue golpeada repetidamente hasta que se rompió, convirtiendo así a Apopi en inofensivo.

Otro tipo de ritual era en cambio la celebración específica de los faraones, estrechamente vinculada al culto del sol. En una festividad anual que -se cree- se percibía como el inicio de una nueva era, tenía lugar la irradiación, consistente en la elevación de la estatua del faraón hacia la luz

del sol, hasta inundarla por completo. Este tipo de rituales tenían lugar en la época de Ra, y más tarde en la de Amón-Ra (dios resultante de la fusión de las dos principales divinidades solares tras la unificación de los reinos): mediante esta práctica, el nuevo faraón conseguía unirse, reunirse con su esencia luminosa. También vinculados a los ritos de celebración de los faraones están los casos, raros pero existentes, de prácticas que implicaban el sacrificio de vidas humanas. El periodo inmediatamente posterior a la muerte de un faraón era un momento crucial que determinaría la calidad de la vida del dios en la otra vida: por esta razón, las rutinas tradicionales de momificación y la construcción de tumbas majestuosas eran llevadas a cabo por funcionarios con una gran atención al detalle, así como una evidente opulencia. Como ya se ha explicado en relación con las creencias sobre la vida en el más allá, era costumbre, sin embargo, colocar en la tumba del difunto -entre otros objetos y alimentos- estatuillas, los ushabites, que ayudarían al alma en su trabajo. Para los faraones, esta práctica se elevó a un nivel superior: los trabajadores ayudantes ya no eran figuritas de terracota, sino personas, los mismos esclavos que habían ofrecido sus servicios al faraón en la dimensión terrenal tendrían que seguir haciéndolo por la eternidad.

Pasemos ahora a una celebración muy importante, las fiestas de Opet. Esta se centraba en la celebración de la llamada tríada de Tebas, formada por el dios Amón, su esposa Mut y su hijo Khonsu; era una celebración estacional, de hecho solía celebrarse en el segundo periodo de inundaciones provocadas por el Nilo, presumiblemente hacia septiembre. La fiesta de Opet tenía dos objetivos: por un lado, reunía a las divinidades de la tríada y renovaba su fuerza, que había perdido su vigor en el transcurso del año, al tiempo que reavivaba el alma, el ka del faraón, haciendo que su reinado volviera a ser legítimo. Concretamente, la fiesta de Opet consistía en una procesión en la que Amón, partiendo del templo tebano de Karnak, era acompañado por el faraón y los sacerdotes en su viaje para reunirse con su amada Mut, que moraba en el templo de Luxor. Inicialmente, la duración de la celebración era de once días, pero en el periodo del Reino Nuevo llegó a durar hasta veintisiete. El primer día, el soberano se adentró en el templo de Amón en Tebas y comenzó -con la ayuda de varios sacerdotes experimentados- los rituales de purificación del aire y la tierra mediante incienso; de este modo, se desterraba cualquier fuerza negativa que pudiera

haber provocado la ira de los dioses, y durante todo el viaje los sacerdotes continuaron purificando el aire y la tierra.

Una vez finalizado el ritual de purificación inicial en el templo de Karnak, las estatuas de la tríada tebana -que habían sido colocadas en barcas decoradas festivamente- fueron llevadas a hombros de los sacerdotes y comenzó el viaje al templo de Luxor. De hecho, pronto el faraón y los sacerdotes llegaron a un embarcadero a orillas del Nilo, donde tuvo lugar el traslado de las estatuas a una embarcación apta para la navegación fluvial y equipada con remos, llamada Usherat. Mientras el barco avanzaba llevando la tríada a Luxor, una procesión de los sacerdotes que permanecían en tierra avanzaba en paralelo por las orillas del Nilo, a la que se unían sacerdotisas y guerreros que cantaban canciones y tocaban instrumentos típicos. Una vez que las estatuas llegaron a la hora de Mut, fueron suavemente descargadas del barco y llevadas al templo. Escondidas de los ojos de la multitud, las deidades revelarían al faraón importantes verdades que le guiarían en la toma de decisiones fundamentales relativas a la dirección de Egipto. Las estatuas permanecían en el templo durante varios días, tras los cuales se procedía a la segunda parte del ritual, la destinada a purificar el alma del gobernante; en una sala llamada "Cámara del Nacimiento", se regeneraba el ka del faraón. Una vez fuera del templo, la legitimidad del faraón -al igual que su ka- se renovaba, al tiempo que se confirmaba su linaje divino.

3.4 RITOS FUNERARIOS

Una vez analizados los rituales estacionales y los rituales de celebración de las divinidades, ha llegado el momento de detenerse brevemente en la parte de la liturgia egipcia que -al menos parcial o superficialmente- sigue siendo conocida por la mayoría de la gente en la actualidad. En los capítulos anteriores hemos analizado en detalle la compleja y fascinante concepción egipcia de la vida después de la muerte, pero ¿cuáles eran los ritos que se realizaban para preparar a los difuntos para su viaje a la vida eterna y su estancia en los campos de juncos? Como ya se ha dicho varias veces a lo largo de este volumen, la inmortalidad del alma, del ka, sólo era alcanzable bajo ciertas condiciones, ante todo la

conservación -al menos durante un periodo de tiempo determinado- del cuerpo terrenal del difunto.

Para ello, los egipcios adoptaron la famosísima práctica de la momificación, un procedimiento muy complicado que permitió la conservación de cadáveres cuyos restos -en algunos casos- han llegado hasta nosotros. En primer lugar, los egipcios se dieron cuenta de que mantener los órganos vitales dentro del cuerpo corría el riesgo de frustrar la momificación, por lo que la extracción era el primer paso. Utilizando leznas de metal o bronce, los sacerdotes encargados de la momificación entraban en las cavidades corporales y arrancaban los órganos, luego los extraían y los colocaban en cuatro recipientes, llamados vasos canopos, de diversos tamaños que se colocaban en la tumba junto con el cadáver. El único órgano que quedaba en el cuerpo del difunto era el corazón, que los egipcios consideraban la sede del intelecto y, sobre todo, del alma, las emociones, los sentimientos y, por tanto, la esencia de la personalidad.

Se suponía que los tarros canopos protegían los órganos del deterioro natural, según el mismo principio por el que se buscaba la conservación del cuerpo. A continuación, se dejaba secar el cadáver durante un periodo de al menos cuarenta días, tras lo cual se aceitaba con preparados especiales de hierbas y sustancias licuadas con componentes alcohólicos, que impedían la formación de las bacterias responsables de la descomposición. El último paso consistía en rellenar los agujeros causados por la extracción de los órganos con madera picada y, a continuación, envolver el cadáver en vendas de lino. Ya totalmente deshidratado, el cadáver se colocaba en un sarcófago más o menos opulento.

3.5 CRIATURAS MITOLÓGICAS

Excluyendo a los dioses, la cultura y la religión egipcias son en cualquier caso increíblemente complejas y ricas en otras formas de criaturas sobrenaturales. En este capítulo examinaremos en detalle tres de las figuras principales, a saber, la esfinge, el grifo y el ammit.

Esfinge

Empecemos, pues, por la esfinge. La característica principal y siempre fija de este monstruo es su cuerpo en forma de león (a veces alado, a veces no), mientras que la forma de la cabeza puede variar en tres versiones, es decir, cabeza de hombre, de cabra o de halcón.

La escultura de esfinge más famosa de todas es sin duda la que se encuentra en la necrópolis de Guiza, no lejos de las tres pirámides: esta esfinge en concreto es una "androsfinge", es decir, está representada con cabeza humana. Pero, ¿cuál creían los antiguos egipcios que era la función de estas enormes criaturas? ¿Por qué se construían junto a las necrópolis? En primer lugar, hay que dejar claro que la función de la esfinge era proteger al difunto y asegurarle una vida en el más allá libre de molestias derivadas de actos similares a la profanación de tumbas. Curiosamente, en la mayoría de los casos de esfinges con cabeza antropomorfa, la cabeza era precisamente la del difunto sobre cuya tumba debía velar la esfinge.

Grifo

Dirijamos ahora nuestra atención a la segunda criatura monstruosa mencionada, el grifo; este monstruo se imaginaba como una criatura del desierto que atacaba cualquier forma de vida para devorarla. Se representaba, en la mayoría de los casos, como un león alado con cabeza de buitre o águila. A pesar de que es mucho más probable encontrar representaciones del grifo en las culturas griega y micénica, también existen algunas representaciones más raras que pueden remontarse con certeza al Antiguo Egipto, e incluso al periodo predinástico. La función tradicional del grifo era la de ser el guardián y custodio de grandes riquezas, por lo que se cree que las ubicaciones originales de las estatuas y pinturas de grifos se

encontraban en las proximidades de tesoros que había que custodiar, como templos o tumbas muy ricas, con riesgo de saqueo.

Ammit

La otra criatura mitológica principal del corpus de creencias del Antiguo Egipto es la ammit, o diosa devoradora. Este monstruo -diseñado específicamente para infundir repugnancia y miedo- está compuesto por partes del cuerpo de nada menos que tres especies animales diferentes, y en concreto posee una cabeza de cocodrilo, la parte superior del cuerpo pertenece al león y la inferior al hipopótamo.

Evidentemente, estos tres animales poseen características extremadamente violentas y peligrosas, por lo que fueron incorporados para crear lo que quizá pueda describirse como el monstruo más horripilante de toda la mitología egipcia. La ammit es una criatura mitológica femenina, de hecho también se la conoce como la Devoradora o la Comedora de Corazones: su papel era de hecho muy específico, y su apodo es bastante claro al describirlo. La Devoradora era la encargada de comerse los corazones de los muertos que no superaban la prueba de la pluma de Maat como parte del rito de la psicostasia, escenificado por el dios Anubis en presencia de Osiris.

CAPÍTULO 4

CUENTOS, MITOS Y LEYENDAS DEL ANTIGUO EGIPTO

Vayamos ahora al meollo de nuestro relato, que le transportará miles de años atrás y le sumergirá en un mundo de dioses, monstruos y aventuras legendarias bastante inaudito. Los antiguos egipcios, siendo el pueblo tan artístico y reflexivo que eran, crearon todo un sistema de narración casi épica. La razón principal por la que sus cuentos y las asombrosas leyendas que se contaban en la tierra del Nilo no son extremadamente populares en la España actual es probablemente el hecho de que este magnífico pueblo fue subyugado durante siglos por los romanos, que no absorbieron su sistema narrativo. En otras palabras, dado que el punto de referencia de nuestros antepasados fueron los griegos y no los egipcios, a menudo resulta difícil encontrar una recopilación realmente convincente y fiel de lo que se contaba en el antiguo Egipto.

A pesar de este papel quizá secundario, o más bien "de nicho", en el imaginario común de hoy en día, los egipcios fueron extremadamente prolíficos, creando innumerables mitos e infinitas versiones de los mismos, hasta el punto de que reunirlos todos en un solo tomo resulta casi imposible. Esta es precisamente la razón por la que a continuación encontrará un gran número de leyendas e historias, especialmente seleccionadas pero necesariamente no exhaustivas de toda la producción de este magnífico pueblo. Pensar en reunir todo lo que produjeron los antiguos egipcios en un solo volumen sería reduccionista y no haría justicia a su propio legado. Por ello, con la intención de mostrarle un profundo respeto y un sincero

agradecimiento, ¡le invitamos a sumergirse en los relatos que encontrará a continuación!

No obstante, para darle primero una breve visión de conjunto, huelga decir que los pueblos del Nilo no tienen nada que envidiar a ninguna otra civilización antigua, tanto por la riqueza como por la complejidad del sistema narrativo al que dieron vida. Por ejemplo, como todos los pueblos antiguos y como ya ha leído, los egipcios también formularon su versión de la cosmogonía, es decir, la forma en que se creó el cosmos, el todo. Por otra parte, no se podía pensar en empezar a contar la historia de la humanidad y de los dioses sin contar el origen. La pregunta "¿dónde y cómo empezó todo?" era tan importante para los egipcios que el mito relacionado con ella, es decir, el del dios Atum y sus descendientes, puede decirse que es el pilar fundacional de todo su sistema divino. Sus relatos, que además coincidían perfectamente con su fe y sus creencias, pueden encontrarse en los escritos jeroglíficos del interior de los lugares de culto, así como en papiros. Aunque estos conocimientos se transmitían principalmente de forma oral, los egipcios sintieron la necesidad de dejar también un rastro escrito de ellos, en una forma común a muchos ritos funerarios pero con un carácter y una pompa difíciles de encontrar en otros lugares. Este tipo de atención se debía principalmente a que creían estar celebrando, a través de los jeroglíficos, todo el sistema del que, según ellos, había surgido todo: los principios de la vida, la naturaleza e incluso las relaciones humanas, la sociedad y el poder.

La enorme profundidad y complejidad que asumían sus relatos se justifica también por la interconexión que creían que tenían los dioses con el mundo de los seres humanos, sobre el que inevitablemente gobernaban. Esta especie de conexión umbilical, por tanto, garantizaba que incluso los gobernantes terrenales fueran considerados divinos, además de dar lugar a todo un sistema de jurisprudencia compartido por toda la sociedad. Por si todo esto no bastara para hacer al pueblo egipcio extremadamente interesante y sui generis, consideraban sagrado todo el suelo terrenal y debían venerarlo como tal. Este significado procedía del hecho de que al principio estaba habitado por los propios dioses, que sólo más tarde -como veremos más adelante- decidieron trasladarse y morar para siempre en los cielos. Provechosos y magnánimos, sin embargo, no dejaron a los seres humanos sin un guía de su propia especie: los faraones, de hecho, estaban

investidos del derecho divino al poder, razón por la cual ellos mismos fueron erigidos en dioses por sus congéneres para los reinos venideros.

4.1 POPULARIDAD, OTRAS CULTURAS Y CURIOSIDADES OCULTAS

Uno de los aspectos más peculiares del antiguo Egipto es sin duda su capacidad para fascinar a gentes de todo el mundo, no sólo por sus grandes dotes científicas, políticas y constructivas, sino también por los mitos y leyendas que fue capaz de acuñar. Desde la antigüedad, otros pueblos se han interesado por el sistema divino egipcio, como en el caso del texto "Isis y Osiris", que escribió el griego Plutarco.

Desde la patria de la democracia, los principales artistas y hombres de letras siempre se sintieron profundamente impresionados por sus homólogos africanos, a los que a menudo se identificaba no sólo con el talento y el arte, sino también con el intelecto y el conocimiento en sí. Plutarco, por su parte, fue el último de una larga serie de eruditos griegos que habían expresado su amor por la cultura egipcia en sus escritos: de Platón a Heródoto, pasando por Pitágoras, el vínculo que les unía parecía a veces inevitable. La lectura de la obra de Plutarco se define aún hoy como una de las mejores formas de acercarse al mundo de las leyendas y de la mitología en general, adoptando una especie de lupa capaz de desenterrar hasta el más mínimo detalle pero aplicando al mismo tiempo un análisis lúcido y en cierto modo racional. Lo que Plutarco ha hecho, por tanto, es dar una nueva profundidad al propio mito -del que, por supuesto, no dejaremos de hablarle más adelante- al conseguir situar el sistema divino griego junto al egipcio, así como la doctrina sagrada de otros junto al sistema de pensamiento introducido por Platón. Sumergirse en la lectura de su texto es emprender un viaje a través de dos culturas diferentes pero al mismo tiempo comunicadas, dejándose arrastrar por constantes misterios y puntos de sombra que nunca podrán ser explicados por la razón.

Además de todos estos puntos destacados, los relatos de los antiguos egipcios también difieren de los de otras culturas que conocemos por su estrecha relación con la historia propiamente dicha. De hecho, a menudo se encuentran nombres o referencias históricas en los textos mitológicos que nos han sido transmitidos que fueron verificados posteriormente y que

también se encuentran en textos oficiales de otras sociedades contemporáneas a ellos. Por lo tanto, no debe sorprenderle leer "píldoras" de historia incluso dentro de algunos de los cuentos que le presentamos a continuación, ya que fuera del sistema divino, casi todas las circunstancias humanas se dejaban caer en la realidad cotidiana. Esto se debe principalmente al carácter no didáctico, sino exquisitamente entretenido de muchos cuentos egipcios: a diferencia de lo que estamos acostumbrados en el mundo occidental, aquí no suele haber un final feliz o una moraleja de la que se puedan extraer lecciones importantes. Por otra parte, sin embargo, sumergirse en una lectura entretenida también puede ser útil y ¡no todo tiene que enseñar algo para ser apreciado!

4.2 LA TRAMPA CONTRA RA Y LA IRA DE HATHOR

Uno de los grandes protagonistas de la mitología egipcia, el dios Ra, gobernaba -justo antes del comienzo de la historia- tanto a la humanidad como a lo divino. No sólo era el rey de todos los seres existentes, sino que incluso tuvo la grandeza de crearse a sí mismo a partir de la infinita extensión de Nu, lo que le equiparaba al padre de todos los dioses, Atum. Desde el momento en que cobró vida, Ra reinó, llegando a ser paradójicamente más longevo que el propio Nu y más poderoso que cualquier dios conocido. Parte de su poder le venía dado por su conformación física: se sabía que su ojo se identificaba con el Sol, capaz de regular la vida en la Tierra y de prender fuego a todo lo que no siguiera sus dictados. Sin embargo, a pesar de ser un dios, la edad también avanzaba para él, pero dado su carácter grandioso con el paso del tiempo, sus miembros (en lugar de arrugarse y decaer) se transformaban gradualmente en piedras y metales cada vez más preciosos. Los hombres, ávidos de riquezas y cegados por el resplandor que emanaba de su persona, querían apoderarse de su cabello de lapislázuli y de su cuerpo de oro y plata.

Siendo omnipotente y omnisciente, Ra se dio cuenta de las malas intenciones de los seres humanos y decidió tenderles una emboscada orquestada. Así fue como convocó a todos los dioses y diosas sobre los que gobernaba, incluido el atávico Nu. Fue a este último al que pidió entonces el consejo final sobre cómo tratar a los malhechores: la opción principal, en opinión de Ra, habría sido aniquilarlos, pero nunca se habría atrevido a realizar un acto tan extremo antes de consultar con la entidad divina por excelencia. Aunque Nu intentó tranquilizar a Ra sobre su autoridad y la deferencia que los humanos sentían hacia su figura, el resto del consejo divino le aconsejó que enviara a su ojo (el Sol) a perseguir a cualquiera que tuviera intención de atentar contra su vida o su riqueza. El dios todopoderoso siguió el consejo y decidió utilizar a Hathor, la diosa habitualmente plácida y benévola, para llevar a cabo la tarea.

La diosa consiguió dar un castigo ejemplar a todos los humanos que conspiraron contra Ra, hasta el punto de que más tarde sería conocida con el nombre de "poderosa" tanto por los mortales como por los inmortales. Una vez que incluso recibió los cumplidos del dios supremo, perdió completamente la razón y quiso continuar en la destrucción de la humanidad. Sin embargo, este tipo de acción no era del todo perversa, ya que muchos otros dioses la apoyaban y deseaban que todos los seres humanos perecieran. A pesar de ello, Ra formaba parte del grupo de dioses "benévolos", por lo que ideó un plan muy elaborado para conseguir preservarlos, sin que Hathor se diera cuenta. Así fue como hizo que le entregaran una gran cantidad de arcilla roja elefantina, sólo para que los expertos la transformaran en un brebaje rojo sangre. Era muy importante para el plan que fuera delicioso y para ello Ra había decidido llamar a los

mejores maestros cerveceros del mundo. Cuando lo probó, quedó gratamente impresionada y dio órdenes de verterlo por todos los campos hacia los que se dirigía la diosa sedienta de sangre. Una vez hubo llegado, se dejó engañar por el magnífico aroma del líquido rojo fuego, comenzó a beberlo y muy pronto se encontró ebria: en ese momento ya no podría ser una amenaza para la humanidad.

Cayó en un profundo sueño y, cuando despertó, ya no era capaz de recordar la ira que había sentido en el pasado. Ya sin ningún propósito claro, por tanto, decidió regresar entre los demás dioses y presentarse una vez más ante el dios Ra, que se alegró mucho de verla -sabiendo, por cierto, que no acabaría con toda la raza humana. Así, el más poderoso de todos los dioses decidió honrarla con un banquete y ordenar que todos los años se la celebrara de la misma manera, con todo tipo de licores preparados por las mejores siervas de todo Egipto. Hathor volvía así a ser lo que era antes, esa dócil deidad que se había ganado el epíteto de "poderosa" precisamente por su imparable ira. También volvió a ser el ojo de Ra, asemejándose al sol y fundiéndose con él.

4.3 SABIDURÍA OCULTA: LOS LIBROS DE THOT

El protagonista de este mito legendario del antiguo Egipto es Thot, un dios extremadamente importante dentro del sistema divino, porque representaba la sabiduría y la verdad. Precisamente por su papel de ser de enorme intelecto, también se le representaba a menudo como el que transmitía una existencia plena. No sólo era un dios abstracto y "cerebral", por así decirlo, los antiguos egipcios también creían que había sido él quien había creado la escritura, la lectura y todo el arte de la dialéctica, para después transmitirlo a los seres humanos; además de todos estos atributos, algunos cultos del antiguo Egipto también creían que había dado forma a todo el lenguaje en general, así como al arte de las matemáticas y todo lo relacionado con él (es decir, la astronomía y la tecnología). Además, aunque

generalmente se le representaba como un dios dedicado a la paz, muchos decían que Thot había conducido durante mucho tiempo la magnífica barca del dios Ra, a bordo de la cual derrotaba incluso a las hordas de enemigos y pendencieros que encontraba en el camino.

Sin embargo, el mito que se desarrolló a lo largo de los años en torno a la figura de Toth tenía más que ver con su hipotético "legado" que con su figura en concreto. Aunque fue especialmente adorado e idolatrado por la casta sacerdotal (que veía en él el punto de referencia natural), su mayor fortuna en términos de fama provino de los legendarios 42 libros que escribió. En realidad, sin embargo, poco o nada se sabe de ellos: desde su contenido hasta, sobre todo, dónde se dice que se encuentran, su mayor característica es definitivamente el misterio. En cuanto a los temas tratados, deberían haber contenido una cantidad desmesurada de conocimientos sobre los temas más amplios, dadas las propias atribuciones del dios; en cualquier caso, sin embargo, Thot (una vez terminada la obra) habría decidido ocultarlo todo muy hábilmente. Pero, ¿por qué no dar el conocimiento a los seres humanos de una forma más directa? ¿Dónde podrían seguir ocultas las enseñanzas del dios-Ibis? Y sobre todo, ¿qué gran secreto podría ocultarse allí? Intentemos arrojar algo de luz, trayendo a su atención principalmente dos versiones de la escritura del conocimiento perpetuo que, desde los antiguos egipcios, han llegado hasta nosotros.

4.4 LOS CONSEJOS DE LOS SABIOS

La transmisión oral era muy importante en el antiguo Egipto, por lo que los secretos (y más aún la riqueza de conocimientos) relativos a cada campo se transmitían de palabra entre generaciones de sacerdotes. Un día, sin embargo, se organizó una reunión en la que había que determinar qué lengua era la más adecuada para cumplir esta tarea, con el fin de que el mayor número posible de personas pudiera beneficiarse de los nuevos descubrimientos. Superando todas las barreras lingüísticas y semánticas existentes, los sabios decidieron que la única forma de reunir a todos sería hablar un lenguaje de imágenes, es decir, el lenguaje de los sueños. Gracias a esta intuición redactaron todos juntos un enorme libro, que según algunos

formaría parte de los 42 imaginarios concedidos por Thot, llamado el "Libro del Conocimiento", en el que cada tipo de saber estaba representado con figuras muy parecidas a los jeroglíficos que todos conocemos. La obra era muy valiosa y no debería haber caído en manos profanas, manos que la habrían explotado en su propio beneficio y no en aras del conocimiento.

Pronto el consejo se dio cuenta del peligro que corrían y, ante la necesidad de una solución inmediata, se convocó una reunión muy urgente a la que asistieron todos los miembros. Hubo muchas propuestas y días y días de discusión: habiendo realizado una creación tan perfecta y significativa, desde luego no podían tirarla a la basura ni arriesgarse a que se hiciera un mal uso de ella. De repente, habiendo transcurrido mucho tiempo y habiendo tenido lugar tantas agrias discusiones, uno de los sabios tuvo una brillante epifanía: "¡No esconderse es el escondite perfecto!". Estas palabras trastocaron por completo la situación, haciendo que se hiciera un silencio pesado y casi atónito. Pronto algunos de los presentes se acercaron y le pidieron una explicación, a lo que él respondió con prontitud: "Los necios no se dan cuenta de lo que tienen entre manos: les falta intuición, la apreciación de los medios que pueden tener.

Regalar este libro a todos y cada uno de los seres humanos hará que nadie lo busque ni lo idealice, sino que, por el contrario, garantizará su continuidad y perseverancia". La explicación, aunque no del todo clara, escondía en realidad una inmensa sabiduría: el método propuesto garantizaría de hecho el libro a miles y miles de personas, aunque inconscientes; al mismo tiempo, sólo los sabios y dignos comprenderían lo que en él estaba escrito, ya que uno debe ser capaz de interpretar su contenido de forma activa y no limitarse a recibirlo pasivamente. Todos los sabios, por tanto, estuvieron de acuerdo en que esta transparencia sería la mejor manera de preservar el Libro del Conocimiento de Thot, y por eso lo pusieron en circulación, dejando que su aportación irradiara por todas partes con gran poder.

4.5 DE NUEVO UN ESCONDITE AL AIRE LIBRE: LOS EQUINOCCIOS, LOS MONUMENTOS Y LAS CATÁSTROFES SUPERABLES

Thot, que ya había proporcionado a la humanidad un importante acervo de conocimientos, decidió crear una obra abarcadora y, sobre todo, permanente de todo lo que tenía que ofrecer. Sin embargo, a pesar de ello y del inmenso afecto que sentía por los pequeños seres, el dios no creía que estuvieran aún preparados para recibir un regalo de esa magnitud. Por eso ideó la estratagema del escondite: de este modo, no sólo su legado se estancaría para convertirse en un bien de uso común, sino que incluso la voluntad divina se aseguraría de que sólo una generación digna de toda esa sabiduría fuera capaz de encontrarlo. Según la tesis de algunas fuentes, los libros se encontrarían bajo la pirámide de Giza, en una cripta secreta que nunca sería descubierta. Por esta razón, durante mucho tiempo ejércitos enteros de hombres aventureros se sucedieron en la búsqueda, encontrando pérdidas fortuitas y muertes casi completamente inexplicables. Sin embargo, el fracaso de todos estos expertos demostraría que esta teoría era falaz, hasta el punto de que en los últimos tiempos se ha abandonado este tipo de búsqueda.

Una vez descartada esta posibilidad, se formuló otra aún más alucinante, basada en algunos textos sagrados ya escritos y transmitidos por los antiguos egipcios. Los más avispados empezaron a pensar que los 42 libros eran en realidad una alegoría de algo mucho más grande y complejo; según esta lectura, las pirámides de Giza y la Esfinge eran en sí mismas la representación terrenal del mensaje de Thot. Utilizando un método muy complejo de cálculo astronómico, habría sido posible ver cómo estas construcciones traducían perfectamente los astros, con especial referencia a la llamada precesión de los equinoccios. Este complejo término indica el movimiento muy lento y constante que la Tierra realiza sobre sí misma, cambiando gradualmente su orientación con respecto a los cuerpos celestes a lo largo del tiempo. Un ciclo completo de este desplazamiento dura más de 25.000 años; por tanto, va más allá incluso de la historia humana tal y

como la conocemos hasta la fecha (¡y con diferencia!). Según la creencia egipcia, cada fin de precesión correspondía a un cataclismo de dimensiones extremas, que cada vez ponía en serio peligro la vida de la propia humanidad. Por esta razón, por tanto, los meros libros no habrían podido ayudar, sino que el dios habría guiado a los seres humanos en la construcción de esas grandes obras para que ni siquiera las peores catástrofes pudieran destruirlas por completo. La grandeza sirvió así a un propósito preciso, a saber, la transmisión a lo largo de los milenios de un mensaje salvífico para todos los seres humanos, sin quedarse en un mero culto a la deidad, sino convirtiéndose también en una ayuda concreta para todas las generaciones venideras.

4.6 EL SIMBOLISMO DEL QUE ESTABAN IMPREGNADOS LOS MITOS EGIPCIOS

Aunque no todos los relatos transmitidos desde el Antiguo Egipto tenían una verdadera moraleja, de hecho, casi todos ellos están y estuvieron impregnados de un denso simbolismo, es decir, del uso de símbolos y alegorías para transmitir implícitamente un mensaje más complejo que el simple relato lineal. En este mecanismo, la realidad de la vida cotidiana se entrelazaba inevitablemente con la fábula y el mito: a partir de creencias populares contadas sólo en forma narrativa, se desarrollaban costumbres reales que se ponían en práctica en la vida popular cotidiana. Es el caso, por ejemplo, de la momificación, que, como veremos más adelante, tiene su origen en el mito de Isis y Osiris; este relato dio la explicación lógica al miedo popular no sólo a la muerte, sino también y sobre todo a la descomposición corporal que la sigue. La momificación procede, por tanto, de un símbolo muy poderoso de amor y cuidado por la persona, basado en la creencia de que el difunto debía llegar al más allá intacto en su inmanencia.

La conexión directa entre los faraones y el dios Horus, hijo de Isis y Osiris, también tiene su origen en un mito. A continuación encontrará el mito completo que relata sus aventuras, pero además debe saber que tras el

momento de su coronación se convirtió definitivamente en el padre de todos los sucesores al trono de Egipto: de ahí que su animal tótem (el halcón) representara siempre el poder. Por si fuera poco, el animal estaba inextricablemente entrelazado con la figura del faraón reinante en una lucha continua contra el mal, representado por el tótem-criatura de Seth (una especie de perro u oso hormiguero, es decir, un cerdo terrestre de hocico alargado). El continuo contraste entre el bien y el mal, entre el orden y el desorden, también incluía en el antiguo Egipto un camino intermedio personificado que era tan importante como los dos extremos: se trataba de la diosa Ma'at, cuyo símbolo era la pluma de avestruz colocada sobre su cabeza. Precisamente por este motivo, una de las figuras que acompañaban a los faraones difuntos en las pirámides y tumbas monumentales era precisamente la propia diosa, como garante de su derecho a administrar la justicia y la ley entre los seres humanos.

4.7 UNA MORALEJA QUE HAY QUE SUBRAYAR

No suele ser el caso de los cuentos egipcios, que tienden a ser o extremadamente explícitos o casi sin sentido -porque están pensados para entretener-, pero esta vez la moraleja del mito debe enfatizarse y hacerse explícita. Sea cual sea la versión que uno elija como verdadera o al menos más convincente, en cualquiera de los dos casos los conocimientos de Thot habrían estado ocultos al descubierto, por tanto, ante las narices de cualquier mortal. Seguramente no se trata de una coincidencia, sino todo lo contrario: los antiguos egipcios sabían perfectamente que muchas personas tienen la posibilidad de tocar el conocimiento, pero que no lo explotan adecuadamente porque son demasiado perezosas. De hecho, a menudo las personas tienden a dar por sentado lo que tienen a su alrededor, sin explotar adecuadamente todas las pistas que les ofrecen -según los antiguos egipcios- las deidades: a pesar de las desigualdades sociales que puedan interponerse entre las personas y el verdadero conocimiento, nunca hay que desesperar. Al contrario, en muchos casos, el esfuerzo por comprender mejor la realidad circundante (ya sea un libro "ilustrado" o un conjunto de monumentos funerarios) conduce realmente al contacto con algo trascendente, algo tan elevado que incluso resulta salvífico en última instancia.

4.8 OSIRIS E ISIS: LOS PADRES DE LA EDAD DE ORO

No sólo sobre la creación del mundo, sino que los egipcios también tenían su propia versión de la transición de la Edad Salvaje a la Edad de Oro. Fue dentro de esta historia potencialmente concisa donde se desarrolló toda una verdadera leyenda que relata las vicisitudes de dos de las deidades más importantes de todo el panteón egipcio: Isis y Osiris. No es

sorprendente que este relato sea el más conocido de toda la mitología egipcia, no sólo por su enorme fascinación sino también por la enorme importancia que los propios egipcios le concedían. Precisamente por su centralidad, sacerdotes, escribas y artistas relataron su desarrollo en casi todos los templos que construyeron, para que fuera conocido por el mayor número posible de personas.

Isis y Osiris eran dos de cuatro hermanos: junto con Neftis (diosa protectora de las momias) y Seth (dios del desierto, las tormentas, el caos, los extraños y la ira violenta). Fueron engendrados por la diosa que representaba el cielo, es decir Nut, que se había unido con el dios que representaba la tierra, es decir Geb. Nada más ser engendrados, Isis y Osiris se enamoraron -a pesar de que eran parientes en primer grado, lo que no era considerado escandaloso por los antiguos egipcios- y decidieron unirse en el amor para convertirse en faraones con el fin de otorgar la civilización al pueblo de los humanos y reinar en paz. Tal tipo de reinado entraba de lleno en las peculiaridades de los dos dioses, ya que el primero representaba el amor y el sentido maternal, mientras que el segundo representaba la agricultura y la religión. La combinación del sentimiento amoroso de uno y el impulso civilizador del otro condujo rápidamente a la creación de una nueva Edad de Oro, próspera y fructífera como ninguna conocida hasta entonces ni por venir.

Desde el principio, las dos deidades fueron extremadamente benévolas con los seres humanos. Osiris, por su parte, enseñó a la humanidad el arte de moldear el metal de tal forma que todo animal feroz pudiera ser erradicado con facilidad; además, exhortó a las jóvenes criaturas a crear una verdadera civilización basada en la fraternidad y la paz. En otras palabras, permitió que los seres humanos -que entonces eran poco más que brutos salvajes- avanzaran hasta alcanzar el estatus de personas civilizadas capaces de seguir reglas comunes, asentándose en una morada fija para abandonar para siempre el vagabundeo propio de los pueblos nómadas. Para darles también placer, les transmitió los conocimientos necesarios para cultivar las formidables plantas que acompañarían a la humanidad a partir de entonces: la vida y la cebada, de las que se harían vino y cerveza, respectivamente. Por su parte, su hermana-esposa Isis también decidió contribuir al crecimiento de una nueva civilización vigorosa y próspera. Sabedora de que los seres humanos eran una raza frágil y sujeta a dolencias físicas casi

constantes, comenzó a curarlos uno a uno, utilizando ritos mágicos como era costumbre en la medicina egipcia. Al expulsar a los demonios que poseían a los que sufrían, consiguió darles un gran alivio, propósito que también logró al dar origen al núcleo organizado de la familia, que por excelencia está hecha para apoyarse unos a otros y suplir las carencias de los demás. Queriendo dotar también a la humanidad de formas artísticas y manuales, enseñó a los varones el arte de la panadería y a las mujeres el de tejer, logrando fundar lo que aún hoy conocemos banalmente como sociedad.

Dado el éxito de la Edad de Oro en el Antiguo Egipto, el dios Osiris decidió continuar el experimento en otras partes de la Tierra, y la única forma de hacerlo sería emprendiendo un largo viaje, vagando por todas partes y difundiendo la civilización humana. Así fue como el poder absoluto fue asumido por su esposa Isis, que en ausencia de su marido supo administrarlo todo sabiamente. Un día, sin embargo, llegó Seth, el malvado homólogo de su hermano, decidido a robar el reino al que Isis y Osiris habían dado origen porque le movía la codicia. A pesar de los ataques del dios de la violencia, Isis pudo resistir todos los golpes y mantuvo firme su poder. Así pudo esperar el regreso de su amado, que un día apareció acompañado por el dios Anubis, del reino de los muertos, y Toth, dios de la luna, la sabiduría y muchas otras connotaciones mentales. Al encontrar no sólo a su esposa sino también a su hermano, lejano desde hacía mucho tiempo, se alegró y no sospechó la verdadera razón de su presencia allí: derrocar a su gobierno.

Seth decidió organizar un gran festín repleto de comida y bebida de todo tipo, así como de toda la pompa y circunstancia imaginables, para celebrar adecuadamente el gran regreso de Osiris y sus compañeros. Como entretenimiento, se presentó un enorme cofre lleno de piedras preciosas y tallas igualmente preciosas. Seth, tomando la palabra, anunció que quien consiguiera llenar completamente aquel enorme recipiente de aspecto humano con su propio cuerpo podría apropiárselo. En un ambiente a la vez lúdico y desafiante, muchos de los invitados a la fiesta intentaron la hazaña, pero fracasaron: el cofre había sido forjado especialmente con unas dimensiones inmensas para que sólo el enorme Osiris pudiera conseguir completar el reto. Los comensales lo intentaron y fracasaron, por lo que llegó la hora del dios en persona. Tal y como había esperado el malvado

hermano, consiguió entrar perfectamente, por lo que con una ráfaga muy rápida Seth consiguió encerrarlo, obviamente con la ayuda de algunos de sus cómplices a los que había infiltrado en las fiestas. Todavía muy rápido, consiguió cerrar herméticamente la tapa con metal fundido y luego arrojó al Nilo todo el paquete que contenía a Osiris. El éxito de este tremendo plan fue tan impactante que todas las deidades presentes adoptaron su forma animal para huir lo más rápidamente posible, ya que temían ser las siguientes. Isis, que al parecer acababa de perder a su amado hombre, comenzó a desesperarse agarrándose las ropas y arrancándoselas con toda la furia que pudo reunir. Viéndola en ese estado y palpando el peligro con un instinto formidable, Thot decidió volver sobre sus pasos y, con un movimiento de muñeca, ayudarla a huir lejos.

Sus caminos se separaron por tanto, y así fue como Isis comenzó su solitario viaje, vagando por las abrasadas tierras del antiguo Egipto. La única compañía que tuvo la diosa fueron siete escorpiones muy grandes, dirigidos por el enorme Tefen, que debían proteger y ayudar en el sustento de la pobre diosa desgarrada por el dolor. Agotada por el viaje y desfigurada por la inmensa fatiga, Isis estaba casi irreconocible y, aunque llevaba mucho tiempo buscando refugio, no encontraba hogar. Un día, cuando llamó a la puerta de Usa, una señora de la ciudad de Pa-sin, ésta quedó aterrorizada no sólo por los temibles animales, sino también por la propia Isis, que ahora aparecía en un estado más lamentable que el último de los mendigos. La falta de respeto hacia el forastero que pedía hospitalidad se consideraba en el antiguo Egipto una falta moral muy grave, por lo que los escorpiones leales a la diosa decidieron idear un plan para asegurarse su justa venganza. Uno a uno se acercaron a Tefen, ya que se habían dado cuenta de que unir todas sus fuerzas para un único ataque mortal sería la mejor estrategia: cada uno de ellos vertió limpiamente su veneno en el aguijón de su líder, que a continuación se coló en la casa del irreverente aldeano. Una vez dentro, divisó a un niño pequeño que deambulaba por la casa y, en cuanto lo vio, su ira le ordenó matarlo para consumar la venganza perfecta en nombre de la gran Isis. La ira de Tefen y la letalidad del veneno fueron tales que todo el edificio ardió en llamas.

Una vez vengado el horrible agravio, los escorpiones invitaron a la diosa a continuar la marcha, aunque a estas alturas el cansancio de miembros y alma era casi insoportable. La compañía no tardó en cruzarse

con una humilde campesina, gentil de espíritu y nada sentenciosa. La mujer, llamada Taha, decidió ayudar a Isis, a la que veía simplemente como una mujer con un inmenso dolor. Mientras tanto, Usa se debatía entre las llamas, presa del pánico ante la posibilidad de perder de un plumazo tanto su querido hogar como a su amado hijo. Sin embargo, como acababa de ser ayudada, Isis decidió tomar ejemplo de la magnánima Taha y puso fin a su sufrimiento: con dos órdenes sencillas pero asertivas hizo que el veneno dejara de hacer efecto, salvando al niño, e hizo aparecer una nube preñada que derramó sus gotas de lluvia sobre el fuego, que se extinguió fácilmente. Así fue como Usa se postró ante la gran Isis, suplicando perdón y obteniéndolo finalmente.

A pesar de este breve contratiempo, que sin duda había sacudido a Isis, pero no la había derrotado, continuó su camino en busca del cofre que contenía a su amado. El viaje parecía interminable y mientras recorría el Nilo en diversas paradas, escuchó los rumores más dispares: unos decían haber avistado el cofre poco antes, otros decían haber oído su sonido y, por último, otros señalaban el brazo del río por el que se había deslizado. Tales vicisitudes no eran aleatorias, sino que dependían directamente de la voluntad de Seth, que había enviado innumerables espíritus malignos para maldecir el camino de la diosa de forma que la obstaculizaran hasta el final. Tras enterarse de que la ominosa trampa había llegado hasta mar abierto, se dirigió a la ciudad de Biblo, donde por fin logró encontrarla: se había incrustado en unos arbustos que, con el paso del tiempo, se habían transformado en una gran y hermosa acacia que abrazaba constantemente al gran dios Osiris. Una planta tan hermosa no podía pasar desapercibida durante mucho tiempo, pues destacaba entre las demás no sólo por su lustre, sino también por su tamaño y robustez. Así fue como el propio rey dio orden de talar aquel árbol y convertirlo en una columna igualmente robusta, para exhibirla como alarde en su palacio. Isis, todavía enamorada e incapaz de desprenderse de lo que aún representaba a su hermano-esposo, se dedicó a transformarse cada noche en una grácil golondrina, para poder ir a la corte y volar alrededor de la columna durante toda la noche.

Tras un largo periodo en la misma rutina, diosa recluida de día y golondrina de noche, Isis se encontró pensando que había llegado el momento de invertir el rumbo y empezar a actuar activamente. Todos los días se presentaba en la corte del rey, precisamente donde las siervas iban a

buscar agua para llevarla a las moradas reales. Presentándose con toda la afabilidad de que era capaz, se abrió paso entre su jerarquía, también con la ayuda de diversos regalos: sus deliciosos perfumes, sus chismes y su paciencia para peinar a las jóvenes la llevaron a ser conocida incluso por la reina, que quiso conocerla. Siguió manteniendo un perfil bajo durante algún tiempo, hasta que llegó el momento de aplicar la parte final del plan. Una noche, la reina oyó llorar a su hijo y, corriendo hacia su cuna, se encontró con una escena espantosa: llamas desgarradoras y siete enormes escorpiones. Presa del pánico, comenzó a gritar y así atrajo a varios guardias y al rey, quienes, sin embargo, se encontraron impotentes ante esta tragedia. Entonces Isis salió de la oscuridad en la que había estado esperando y se reveló, poniendo fin a todo y demostrando su propia esencia, su enorme poder. Ante aquella escena, los dos miembros de la realeza se dieron cuenta de quién tenían delante y, tras disculparse por tratarla como a una vulgar mortal, le aseguraron que le ofrecerían lo que estuviera en su mano darle. Obviamente, ella optó por llevarse la columna que contenía a Osiris y se la concedieron; dos de los hijos del rey también la acompañaron en el viaje como guardias y guerreros.

4.9 ISIS Y OSIRIS: UN ENCUENTRO AGRIDULCE

Cuando ya habían pasado el ecuador de su viaje, la diosa dio la orden de detener la caravana, pues estaba desesperada por volver a ver a su amado. Sin embargo, una vez que hubo abierto el cofre, comenzó a llorar y a desesperarse, derramando amargas lágrimas sobre el rostro ahora esquelético y esculpido por el tiempo. El momento estaba tan impregnado de patetismo que los dos guardias, que eran humanos, no pudieron soportarlo y les aguardaban dos destinos diferentes pero igualmente trágicos. El primero, al oír los aterradores gritos de Isis, perdió el sentido y nunca volvió en sí, mientras que el segundo fue literalmente fulminado con la mirada por la diosa, ya que estaba espiando demasiado lo que en su mente debía de ser un momento extremadamente íntimo. Como ya no tenía a esos molestos humanos pisándole los talones, Isis empezó a buscar todas

las formas posibles de resucitar a Osiris. Saliéndose completamente de su plan, sin embargo, se transformó en halcón, pero en lugar de conseguir devolverle el llamado "aliento de vida", quedó milagrosamente embarazada.

Sin saber ya qué hacer, Isis decidió llevarse la acacia con su amado dentro lo más lejos posible, a un rincón remoto del mundo, para ocultarlo y garantizarle un entierro digno. Seth, sin embargo, aún no había renunciado a su dominio sobre los dos hermanos y pronto se enteró de esta estratagema, por lo que encontró el cadáver y, presa de la ira por volver a verlo, lo desmembró, lo destruyó e hizo catorce pedazos diferentes, que luego esparció al azar por toda la superficie del desierto. Isis, que no podía soportar semejante destino para su amado, emprendió de nuevo un tremendo y agotador viaje en busca de cada parte de Osiris, con el único propósito de volver a ensamblarlo y darle de una vez por todas el justo sueño eterno que merecía. En cada lugar donde se encontraba uno, surgían inmensos y magníficos templos, que más tarde atraerían a miles de peregrinos e inducirían a muchos fieles a la oración ritual. Tenaz e imparable, la diosa consiguió recomponer el cuerpo entero de su amado, y luego convocó a las demás deidades amigas suyas: Neftís, Toth y Anubis. Gracias precisamente a lo que habían aprendido de Osiris, al presentarle sus últimos respetos consiguieron momificarlo, convirtiéndolo en la primera momia que existió en la historia del antiguo Egipto. A continuación se erigió una tumba en cuyas paredes se colocaron las inscripciones rituales sagradas y en cuyo interior se colocó también una estatua que reproducía exactamente el aspecto del difunto: siguiendo estos procedimientos, el grupo de dioses consiguió devolver la vida a Osiris.

4.10 LA HUIDA DE ISIS Y EL EPÍLOGO: HORUS, UN NUEVO DIOS

Una vez completado todo el proceso ritual, Isis decidió volver a refugiarse para escapar definitivamente de la ira de Seth. Además, no hay que olvidar que en ese momento no sólo tenía que protegerse a sí misma, sino también y sobre todo al niño que llevaba en su vientre. Por suerte para ella, esta vez su malvado hermano no la encontró y consiguió dar a luz al

pequeño Horus, que fue criado en todos los sentidos como un dios. Incluso su apariencia por sí sola decía mucho de lo que estaba destinado a hacer: su ojo derecho era el sol, mientras que el izquierdo era la luna. La nueva madre decidió criarlo hablándole largo y tendido de su padre, que después de mucho tiempo -y sólo una vez para no atraer las atenciones de Seth- regresó a la tierra con el propósito expreso de entrenarlo como un digno guerrero. Horus no tardó en responder a esa llamada y pronto se volvió muy valeroso y hábil, pero la combinación de su amor por su padre y su afición por las armas fue de hecho la receta perfecta para una explosión en toda regla.

Pronto Horus decidió ir en busca de aquel que había depuesto y asesinado a su padre, a saber, su muy detestado tío Seth. Llevó consigo un gran contingente de hombres, leales al gran Osiris, pero en cuanto hubieron llegado todos a su destino, se enfrentaron a un ejército igualmente temible: no sólo Seth, sino también un puñado de dioses y muchos demonios estaban dispuestos a defender la tan codiciada soberanía. La batalla no se hizo esperar e inmediatamente se desencadenó de tal forma que trastornó todo el sistema humano y divino. Durante el caos, incluso Seth se convirtió en un cerdo negro y devoró el ojo izquierdo de Horus, que por ello ya no podía reflejar la luna en el mundo. En otras palabras, toda la humanidad había caído en la desesperación y en la imposibilidad de experimentar noches sanas y regulares. Al darse cuenta de la insostenible situación que se estaba creando y, sobre todo, de que se trataba de un enfrentamiento entre miembros de la misma familia, rogó a Horus que se detuviera. El hijo, sin embargo, experimentaba un arrebato de rebeldía y, sobre todo, de extrema presión adrenalínica, ya que era evidente que estaba derrotando a su rival de una vez por todas; fue así como en un arrebato de ira le cortó la cabeza a su madre, decapitándola en el sentido más estricto de la palabra por el mero hecho de haberse atrevido a invitar a la paz.

Como la situación parecía haberse descontrolado por completo, Thot, dios sabio y sanador, tomó las riendas y empezó a poner orden en una guerra que parecía destinada a no acabar nunca. Para empezar, curó a Isis con su simple imposición de manos, dándole una cabeza de vaca en lugar de una cabeza, razón por la que más tarde se la conoció con el epíteto de "diosa-vaca". Posteriormente, con mano muy firme, Thot decidió aplazar a un consejo de dioses la decisión sobre el acuerdo exacto que debía

encontrarse entre ambas partes para que hubiera paz. De una manera tan humana que apenas se puede creer, una comisión similar a un tribunal comenzó a discutir la validez de los argumentos de las dos partes y luego dio su veredicto final. Para satisfacción de ambas partes, se adjudicó a Seth el reino del Alto Egipto, mientras que Horus, el nuevo dios y heredero aparente de Osiris, asumió el poder en el reino del Bajo Egipto.

4.11 LA NIÑA DE LAS ZAPATILLAS ROJO-ROSADAS

La historia de la muchacha de las zapatillas rojo-rosadas se remonta al último periodo del reino egipcio, es decir, a los albores del nuevo dominio persa, cuando el faraón era Amasis. Éste, que era muy sabio y tenía la intención de defender sus territorios del avance del temible Ciro, intentó dar asilo al mayor número posible de griegos alojándolos en zonas aledañas al reino. Con ello esperaba crear zonas tampón y aprovechar los conocimientos griegos, que en aquella época ya se contaban entre los más valorados del mundo. Su esfuerzo fue tan amplio que erigió una ciudad entera (no lejos del Nilo) con este fin: la llamó Naucratis y la dotó de tanto dinero que pronto se convirtió en un próspero centro comercial. Allí vivía un mercader experto en hacer negocios con los egipcios; se llamaba Charxos, era originario de Lesbos y hermano de la célebre poetisa Safo.

Muy consciente de su riqueza y de que todo el mundo en la ciudad le conocía, un día deambuló por el mercadillo permanente sin tener ningún objetivo comercial claro; como siempre, el aire era cálido y caótico, pero espeso con la electricidad de los negocios que sólo éstos podían crear. De repente, por casualidad, se dio cuenta de que había mucha más gente de lo habitual alrededor del bloque de piedra en el que se exponían y luego vendían los esclavos. El monolito, que se utilizaba como escenario, reunía aquel día a su alrededor a un número desproporcionado de personas, casi asombradas y silenciosas ante tal cantidad. Por ello, Charxos decidió acercarse para ver qué ocurría: aunque olfateaba y esperaba una ganga, se quedó atónito cuando encontró algo muy diferente. Frente a él se encontraba, en el escenario, una griega muy pálida y muy joven con las

mejillas pintadas de rojo. Su corazón se detuvo por un momento ante aquella visión y supo inmediatamente que haría cualquier cosa por conseguirla. Cuando comenzó la subasta, por tanto, empezó a subir cualquier puja, ganando pronto sin lugar a dudas (ya que se contaba entre las personas más ricas de toda la ciudad).

Una vez que hubo completado la negociación y el pago, Charxos llevó a la joven desconocida a su casa -donde le dio de comer y beber- y entonces empezó a contarle su historia. Ella, llamada Rodopis, era originaria del norte de Grecia, pero había sido víctima del comercio de esclavos desde muy joven. De hecho, unos piratas la habían secuestrado cuando aún era una niña, para venderla a un señor muy rico de Samos que la había utilizado como cortesana hasta prácticamente ese momento. Los recuerdos de la muchacha eran melancólicos, evidentemente entristecidos por la condición en la que había vivido, pero también animados por algunas anécdotas, como la de su compañero de esclavitud Esopo, que era muy amable y simpático, y un gran conocedor y narrador de cuentos sobre animales, aves y seres humanos en general. Aunque se asentó bien en Samos, cuando se hizo mayor su amo pensó que podría venderla por un buen dinero, por lo que fue trasladada a la ciudad de Naucratis para ser vendida al mejor postor.

La historia de Rodopis conmovió profundamente al mercader, que (mucho mayor que ella) empezó a verla como una verdadera hija. Por eso decidió regalarle todo lo que tenía para ofrecerle, empezando por las joyas y los vestidos más preciosos, de exquisita factura e inestimable valor. También le proporcionó unas hermosas zapatillas de color rosa rojizo, que ella había visto una vez al pasar por la ciudad y de las que se había enamorado. Charaxos, sin embargo, no se detuvo en estos objetos de estética femenina y fue más allá, regalándole una hermosa y bonita casa con un pequeño patio interior. Irónicamente, como un giro del destino, la muchacha que antes había sido sirvienta en la corte de un hombre de alto rango, ahora se encontraba rodeada de sirvientes de todo tipo que se ocupaban de su casa, de su cuidado personal y le cocinaban todas las comidas. Se había convertido así en una verdadera mujer de la alta sociedad, según la concepción típica de los antiguos reinos: como mujer, nunca tendría que trabajar ni realizar ningún trabajo duro, porque la función misma de los sirvientes con los que contaba era precisamente satisfacer todas sus necesidades.

En un caluroso día de verano, Rodopis tomaba un refrescante baño en una bañera en el centro del patio. Rodeada como siempre de lujo, algunas de sus sirvientas le sujetaban la ropa y las zapatillas, mientras otras la peinaban y la rociaban con aceites perfumados. Nuestra protagonista yacía tranquila y relajada -dado el sofocante calor del verano- apoyando los hombros en el fresco borde de mármol de la bañera que le había regalado su magnate. Todo transcurría como una tranquila tarde bochornosa en el aire pesado, cuando una enorme águila comenzó a volar en círculos concéntricos sobre el patio. Todas las siervas (así como su ama) pensaron que iba a atacar al grupo, conociendo a la perfección los movimientos de aquellos temibles animales. Como era de esperar, el águila comenzó a descender en picado, amenazadoramente, sumiendo a las mujeres en el pánico, pero poco pudieron hacer.

El animal se abalanzó de repente, dejándolas a todas atónitas y agarrando con sus garras una de las dos zapatillas de color rosa rojizo. Satisfecho con su botín, alzó el vuelo de nuevo, desplegando sus enormes alas y volando hacia el sur del valle del Nilo. Mientras los sirvientes empezaban a rezar a Horus, el dios para el que el águila era el animal sagrado, Rodopis comenzó a llorar a gritos, sabiendo que la zapatilla (además un regalo sincero y cariñoso del hombre que la había rescatado) probablemente se había perdido para siempre.

El águila, mientras tanto, siguió volando decidida, casi investida de una misión divina; su viaje continuó hasta que encontró el palacio de Menfis, donde se alojaba entonces el faraón Amasis. Aquel día, la ocupación que mantenía ocupado al soberano de todo Egipto era la impartición de justicia. Sentado en el centro de su inmensa corte, recibía uno a uno a todos los súbditos que habían hecho una petición para presentar sus quejas al poder. Así que escuchó pacientemente y esperó hasta que hubieron terminado de exponer el problema, entonces dio una respuesta final y legisló oralmente sobre situaciones generales y específicas. En vista del calor que hacía aquel día, las audiencias se celebraron a cielo abierto y fue así como el águila de Horus consiguió llegar hasta Amasis, dejando caer la zapatilla celosamente guardada en sus garras hasta entonces. Al ver aquella dinámica, todos los presentes empezaron a chillar, gemir y gritar de asombro. El faraón recogió suavemente la zapatilla de color rojo rosado de su regazo: como era un hombre muy fino y acostumbrado a la belleza,

reconoció de inmediato su fina factura. Inmediatamente se puso a pensar a quién podría pertenecer aquel hermoso regalo del cielo, notando desde el principio que el tamaño era pequeño.

Viajando con la mente, combinando el intelecto con la creatividad, empezó a pensar que necesariamente debía pertenecer a una de las chicas más guapas del reino. Como ya era hora de impartir justicia (y por tanto leyes) dictó inmediatamente un decreto real: "Quiero que cada uno de mis mensajeros parta de inmediato en busca de la dueña de esta hermosa zapatilla. No reparen en gastos y, si es necesario, lleguen hasta los rincones más remotos de mi reino. No dejaré que este hermoso regalo del dios Horus quede sin respuesta, ni sin continuación". Inmediatamente comenzaron los fervorosos preparativos, pero la orden no terminó ahí: "¡Cuando encuentres a la afortunada con buen gusto y pies gráciles, cuéntale mi deseo de pedir su mano!

Todos los hombres disponibles al servicio del faraón marcharon al grito ritual de '¡Vida, salud y fuerza sean para siempre al faraón! Él ha hablado y todas sus órdenes serán cumplidas'. Tal como se les había ordenado, visitaron todas las ciudades que pudieron, hasta que llegaron a la recién fundada Naucratis. Mientras hacían sus averiguaciones, se toparon por casualidad con la historia del rico mercader Charxos, de la hermosa muchacha griega que había comprado y de la lujosa manera en que se decía que la mantenía. Muchos, al contar el asunto de la aldea, se aventuraron a decir que manos divinas la habían llevado hasta aquel magnánimo viejo magnate. Y así fue como llegaron a la casa donde vivía la princesa Rodopis, que descansaba en el pequeño jardín situado detrás de la bañera en la que había vivido aquella antigua aventura milagrosa. Una vez que los mensajeros del faraón se presentaron con la zapatilla, ella demostró ser su dueña vistiéndola perfectamente. Objetando -con razón- a los funcionarios que también podía tratarse de una mera coincidencia, Rodopis susurró a una sirvienta y le dio una orden firme. Ella se marchó inmediatamente y, cuando regresó, llevaba en la mano exactamente el gemelo de aquel par de zapatillas rosa rojizo. Entonces relató la extraña aventura del águila, que la había llevado a guardar un registro de lo sucedido. Estando ahora seguros de que era efectivamente la muchacha que buscaban, le anunciaron la feliz noticia, explicándole también que el faraón creía que el águila mensajera había sido enviada directamente por el propio dios Horus.

La joven Rodopis no podía entender que el propio faraón Amasis la hubiera mandado llamar y quisiera casarse con ella. Sin embargo, a pesar de su sorpresa, sabía que no podía echarse atrás y que ése sería su destino. Sin duda, una orden real, respaldada por la intervención divina, no debía ser desobedecida. Así que decidió aceptar y contárselo todo en persona a su amado Charxos, a quien había visto durante mucho tiempo como un padre misericordioso y salvador. Tenía sentimientos encontrados, agridulces, pues por una parte se alegraba por la joven Rodopis pero por otra le entristecía tener que separarse de ella para siempre. No obstante, dio su bendición y vio a Rodopis alejarse para siempre. Al llegar a su destino, la joven dejó al faraón Amasis atónito con su belleza. El gran gobernante de Egipto se dio cuenta inmediatamente de que el lugar de la muchacha no sería la Casa Real de las Mujeres, donde había planeado alojarla con otras esposas y concubinas. Sin pensárselo dos veces, se casó con ella y le dio el título de Reina del Reino de Egipto, viviendo con ella y amándola el resto de su vida.

4.12 LA PRINCESA DE BAKHTAN

La leyenda que está a punto de leer relata una antigua rivalidad encarnizada entre los hititas y los egipcios, grandes pueblos pero rivales igualmente enconados. Las relaciones sólo se estabilizaron gracias al poderío militar egipcio y a una hábil estrategia en las relaciones internacionales, cuya teoría ya empezaba a tomar ante litteram. De hecho, los gobernantes habían sabido comprender y explotar el papel fundamental de los pueblos tapón, es decir, toda una serie de "estados satélites" de facto capaces de contrarrestar el avance hitita, subvencionados por las aportaciones en oro de la corona y conscientes de las derrotas sufridas por la milicia egipcia a lo largo del tiempo. Las relaciones se exacerbaron: de simples fricciones prolongadas pasaron a ser una guerra de guerrillas abierta y llegaron a provocar un enfrentamiento armado en campo abierto entre los dos ejércitos. En esta ocasión, el valeroso rey Ramsés decidió lanzarse al campo con su propio ejército, demostrando ser un líder sin rival y cubriéndose así con la gloria del campo de batalla. En el siglo XIII a.C., de hecho, se celebró una boda muy suntuosa y bastante sui generis: la

ocasión era la celebración de la unión entre Ramsés II -un conocido rey egipcio- y una descendiente monárquica del pueblo hitita.

El enfrentamiento fue muy costoso y dejó a las dos facciones casi igualadas, pero una vez más, los intensos esfuerzos diplomáticos lograron sanar una situación que se consideraba ya irreparable. El valeroso gobernante egipcio tomó por esposa a la princesa hitita, que en adelante fue llamada por su nombre egipcio de Maat-neferu-Ra: el acontecimiento fue celebrado con gran pompa por ambos pueblos, que lo saludaron como el inicio de una nueva era de paz. No mucho después del matrimonio, el hermano de la consorte, el príncipe de Bakhtan, se presentó ante Ramsés II con una petición de ayuda: su hija, hermana de Maat-neferu-Ra, estaba muy enferma y necesitaba los cuidados de un médico experimentado. No fue casualidad que acudiera a Egipto en busca de ayuda, ya que los médicos locales estaban considerados como luminarias por todo el mundo que les rodeaba. El magnánimo gobernante hizo que le explicaran el caso concreto de la princesa de Bakhtan y, en consecuencia, convocó a un pequeño comité de asesores para determinar qué experto sería el más adecuado para resolver el problema. Del grupo de expertos surgió el nombre de Thutemeb, quien, una vez llamado, no demoró su ayuda corriendo inmediatamente a la corte.

Haciendo una adecuada visita a domicilio, el médico Thutemeb viajó a Bakhtan y pronto examinó a la princesa, que llevaba el nombre de Bentresc. Desgraciadamente, sin embargo, su respuesta no fue tranquilizadora, ya que la joven recibió un diagnóstico que superaba sus propias capacidades: el espíritu por el que estaba poseída era tan poderoso que no podía ser erradicado ni siquiera por un médico de su gran habilidad. Así fue como durante las celebraciones estivales de la Fiesta de Amón, Ramsés vio llegar a la corte a un mensajero enviado por el propio príncipe de Bajtán. Esta vez las demandas habían llegado a tal nivel que se pidió a Ramsés que enviara a un dios en persona para intentar salvar a la princesa poseída. Ramsés demostró una vez más su magnanimidad y acudió en persona al templo del dios Khonsu, adorado allí bajo el nombre de Naferhotep. Rogándole y suplicándole, le pidió que le infundiera su propia versión de la sabiduría, que, sin embargo, reinaba en Tebas y era conocida en todas partes por sus propiedades curativas. El dios consintió con asentimientos de cabeza y así se llenó de una magia profunda y poderosa, en parte mediante el uso de sus representaciones que eran adoradas simultáneamente en Tebas y en el

templo de Naferhotep. Una vez completado este pequeño ritual informal, salido de los labios del poderoso Ramsés II, éste dio orden de cargar toda la imagen de Khonsu de Tebas en un gran barco, que fue enviado -junto con el mensajero que regresaba- a Bakhtan.

Khonsu de Tebas, que para entonces había cobrado completamente vida y vigor gracias a la magia con la que había sido cargado, fue acompañado al instante hasta la joven hija del gobernante. Simplemente en su presencia, el espíritu maligno que había estado acosando a la muchacha durante tanto tiempo fue presa de un sincero movimiento de miedo referencial y abandonó su cuerpo. Volviéndose hacia el dios, le colmó de los mejores cumplidos e inmediatamente le rindió culto, hasta el punto de que el magnánimo Khonsu de Tebas ordenó al gobernante de la ciudad que le rindiera homenaje con una gran ofrenda. Aunque descrito así, el momento puede parecer tranquilo y apacible, para los oídos humanos los ruidos procedentes de la sala eran densos y estaban intrínsecamente unidos a un aura mística inexplicable. Pues mientras el joven Bentresc, Khonsu de Tebas y el espíritu maligno se afanaban en la liberación de la muchacha, el Príncipe y un puñado de sus hombres de confianza esperaban yuxtapuestos en una habitación contigua desde la que seguían elevando sus esperanzas y plegarias. El intercambio entre los dos seres sobrehumanos fue tan confuso e incomprensible que llegaron a vacilar en su fe en el propio Khonsu: justo cuando las esperanzas empezaban a desvanecerse, al igual que los llantos, salió un sacerdote portador de la feliz noticia de la completa recuperación de la niña.

Junto con Bentresc, toda la ciudad de Bakhtan también había sido liberada de un espíritu maligno, que había descendido sobre la familia real para acosar de una vez a todo el reino. De ahí que la noticia de la curación fuera acogida por todos los súbditos como una gran victoria colectiva y personal, hasta el punto de que las festividades generales se prolongaron durante semanas, en las que abundaron la comida, la bebida y las ofrendas de todo tipo en favor del gran dios liberador. El príncipe de Bajtán se sintió tan aliviado e inmensamente impresionado por las hazañas de Jonsu de Tebas que intentó en los días siguientes mantenerlo cerca el mayor tiempo posible, ya que se había encariñado con él e inevitablemente estaba dispuesto a seguir acogiendo a tan gran deidad en sus cortes. Los servicios ofrecidos al dios, personificado como ser humano, fueron tan hospitalarios

que lo mantuvieron durante unos buenos tres años y nueve meses; sin embargo, transcurrido este tiempo, ocurrió algo verdaderamente asombroso. El gobernante de Bajtán.

4.13 ENTRE EL PASADO Y EL PRESENTE: LA MALDICIÓN DE LOS FARAONES

El mito que vamos a relatarles se inscribe en la línea de los viajes intertemporales, ya que une pasado, presente y quizás también futuro en un halo de misticismo que no se encuentra en ningún otro lugar. Los protagonistas de esta narración no sólo serán seres asombrosos, dioses y emperadores de la antigüedad, sino que también encontraremos a hombres corrientes de la época moderna, ocupados en su trabajo, a saber, arqueólogos.

En la época de los antiguos egipcios, estaba muy extendido el uso de lo que hoy interpretaríamos como magia negra. En aquella época, sin embargo, correspondía simplemente al uso de fórmulas rituales llenas de significado y diseñadas específicamente para golpear a cualquier enemigo real o posible. Estos rituales -en la frontera entre lo religioso y lo divino- permitían a quienes los practicaban protegerse, preservar su propia seguridad a costa de posibles malhechores; al mismo tiempo, sin embargo, también podían garantizar una buena y saludable venganza, que era infligida directamente por la voluntad divina si se seguía servilmente el procedimiento correcto. En particular, la leyenda de los emperadores malditos narra que en el interior de las pirámides sepulcrales de los magníficos Thut-ank-Ammon había tablillas de anatema sobre los enemigos, siguiendo una tipología bien conocida. De hecho, los antiguos egipcios solían utilizar pequeñas copas o tablillas de barro, en las que había una inscripción ritual seguida del nombre de la persona a la que se iba a golpear. Siguiendo el afán de conocimiento y las pistas existentes sobre este tipo de magia negra egipcia, una expedición de investigación occidental dirigida por el célebre Haward Carter consiguió desenterrar varias en el interior de la propia pirámide de Thut-ank-Ammon. Uno de sus jóvenes ayudantes encontró un día uno de ellos, pero sin darle demasiada

importancia, ya que en aquel momento no estaba preparado para descifrar su significado.

Sin embargo, cuando estos hallazgos se limpiaron según las reglas de la arqueología, mostraron inscripciones jeroglíficas muy claras y elocuentes:

"La muerte atrapará con sus alas
a quien perturbe el sueño del faraón".

Inmersos en el ambiente oscuro y empapado de magia del antiguo Egipto, los apasionados arqueólogos que participaron en la misión de Carter se vieron realmente sorprendidos. De hecho, ni esperaban hacer un hallazgo de tan alto valor científico, ni habrían pensado jamás que una tablilla rencorosa llevaría un mensaje inequívocamente dirigido a ellos. La noticia del antiguo mensaje pronto se extendió entre todos los implicados, desde los expertos en limpieza y conservación hasta los obreros y quienes transportaban los objetos y artefactos, sin contar, por supuesto, a los propios arqueólogos. Las llamadas "Ha-kau" (es decir, las palabras mágicas utilizadas en los anatemas) tenían en opinión de Carter un valor tan aterrador y poderoso que hubiera sido mejor intentar evitar de cualquier forma que la noticia del hallazgo saliera del círculo de sus hombres. Sin embargo, no todos los que trabajaban en la expedición eran refinados conocedores de la cultura egipcia; como mínimo, algunos de ellos demostraron no tener el mismo tipo de sensibilidad intelectual que Carter. Y así fue como un día la noticia de la tablilla calumniosa salió de ese pequeño círculo, llegando a oídos de quienes deberían haber sido los últimos en enterarse: ladrones de tumbas, esoteristas, estafadores y marchantes de arte ilegales no se perdieron la sabrosa mina de oro que acababa de descubrirse.

Desde hacía ya mucho tiempo, todo este tipo de personajes turbios venían formulando historias tan enrevesadas como falsas sobre una maldición fantasma que caería sobre cualquiera que se adentrara en la pirámide funeraria de Thut-ank-Ammon. Según estos ladrones fantasmas, que decían ser verdaderos admiradores del mundo egipcio, en el interior de la sala principal de la tumba (es decir, la hut-ka) había una serie de jeroglíficos con un significado más que siniestro:

"Yo repelo a los ladrones de tumbas
y protejo este sepulcro".

Así, entre historias reales, trabajo duro y mucha superstición infundada, se creó todo un sistema de creencias moderno en torno a la realidad del faraón Thut-ank-Ammon. Gracias a ingeniosos vuelos de la fantasía, los pícaros modernos empezaron a difundir historias más que asombrosas no sólo sobre los antiguos egipcios y su cultura, sino también y especialmente sobre la gente moderna que se acercaba a la tumba maldita. En particular, empezaron a circular historias de que casi dos tercios de la expedición que había acompañado al arqueólogo británico Carter habían sido diezmados por muertes repentinas e inesperadas: sin embargo, se creyera o no en la magia negra, cada una de esas trágicas desapariciones podía explicarse por una motivación completamente racional -aunque decididamente menos que fascinante-. Además, muchos de los ayudantes de Carter incluso desaparecieron décadas después del descubrimiento de la tablilla maldicante, lo que demuestra que no existía absolutamente ninguna conexión entre Thut-ank-Ammon y sus vidas privadas. Sin embargo, a pesar de la existencia de argumentos en su contra, esta leyenda a caballo entre el antiguo Egipto y la modernidad siguió atrayendo la atención y la curiosidad de cientos -si no miles- de personas de todo el mundo.

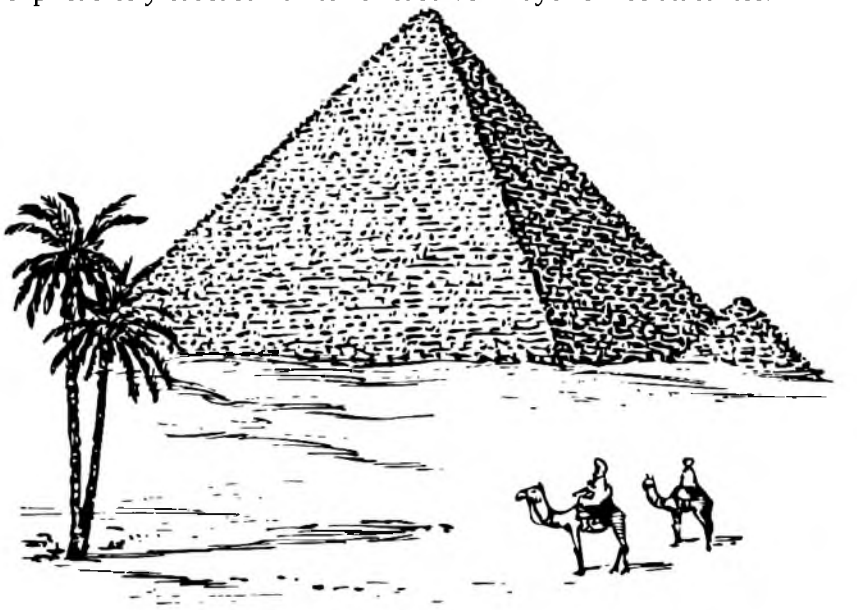
A pesar de lo infundado de esta explotación extrema por parte de los especuladores, nada quita a la veracidad de dos elementos clave en particular: el descubrimiento de la tablilla calumniosa por el ayudante de Carter y la posibilidad de que la tumba central contuviera esa antigua y aterradora inscripción contra los profanadores. ¿Cómo se explica este velo de realidad dentro de una historia muy utilizada y distorsionada? Desde los albores de las civilizaciones, la relación entre la religión y los pueblos ha sido muy compleja y ha dado lugar a situaciones híbridas, originando así creencias diferentes según la clase social a la que se perteneciera. Sencillamente, a medida que aumentaba la elevación de clase, también era posible el acceso al conocimiento, por lo que también se produjo un grado inicial de secularización (en el sentido de desapego a la fe) entre los poderosos del antiguo Egipto.

Este tipo de sabiduría no se tradujo entonces en ateísmo o escepticismo sobre la existencia del sistema divino predefinido, sino más

bien en la utilización de una parte de la religión para instruir y -en el peor de los casos- manipular a las clases sociales inferiores. En este caso concreto, las buenas intenciones de evitar la profanación, el robo y la falta de respeto de los codiciosos y curiosos llevaron a los sacerdotes egipcios a optar por utilizar la fe para ahuyentar a cualquier malhechor. La inscripción "Yo repelo a los saqueadores de tumbas", por tanto, pretendía mantener la persona del faraón intacta y respetada por toda la eternidad, gracias al temor divino al castigo inevitable. El recurso a estos métodos casi intimidatorios, de hecho, se debía a que una ley humana o el uso de trampas y subterfugios nunca era suficiente para ahuyentar a los ladrones de tumbas más agresivos, sobre todo cuando se trataba de gente desesperada que sólo podía salir ganando de una experiencia así. Podría decirse que toda la serie de mecanismos físicos para eliminar a los que invadían ilegalmente aquellos lugares de culto sólo tenían, por tanto, un valor extemporáneo e inmanente: los sumos sacerdotes lo sabían; por eso optaron por apoyarse en lo sobrenatural para lograr sus fines.

Sin embargo, en defensa de quienes han creído durante mucho tiempo en la supuesta maldición de los faraones, existen algunas bases que contribuyeron a darle credibilidad, echando leña al fuego durante mucho tiempo. Por ejemplo, muchos profanadores entraban en las tumbas fuertes en su escepticismo y audacia, sólo para regresar aterrorizados y claramente conmocionados. Cuando los curiosos les preguntaban, a menudo respondían que habían visto monstruos asombrosos en el interior de las pirámides, consiguiendo salvarse sólo de milagro; otros hablaban de plantas increíbles, colores brillantes y paredes de goma. Muchos otros incluso nunca regresaron, quedando atrapados para siempre y perdiendo la vida dentro de aquellos misteriosos templos de veneración faraónica. Los misterios en torno a las maldiciones sepulcrales, por tanto, continuaron mucho tiempo después de la construcción de los templos sagrados, a través de una serie de siniestros acontecimientos de muy difícil explicación racional. Con el tiempo y los estudios de los más grandes egiptólogos de la historia, se descubrió que los sacerdotes reales, obviamente del más alto rango jerárquico, poseían conocimientos médico-científicos muy avanzados: detrás de ello se encontraba la explicación de todas y cada una de las muertes y alucinaciones de las que se ha informado hasta la fecha. Gracias a la experimentación y a unos métodos de investigación muy avanzados para

la época, habían descubierto lo poderosos que eran los metales pesados y empezaron a utilizar el uranio que se encontraba en las reservas de oro para envenenar a cualquiera que se hubiera adentrado demasiado en las pirámides. Además, también hacían un amplio uso de hierbas medicinales (como el opio y la cicuta) o incluso letales (como el arsénico) en los desafortunados de tal forma que provocaban reacciones físicas inexplicables y causaban un terror cada vez mayor en los atacantes.



La leyenda de la maldición de los faraones, por tanto, es una mezcla de un mito verdadero y de su constante deconstrucción, que enseña incluso hoy una gran lección de cinismo y de adhesión a las explicaciones científicas. Este tipo de historia, además de prevenir contra los especuladores, nos enseña también a apreciar a las personas astutas y muy profundas de los antiguos egipcios: decididamente avanzados para la época en la que vivían, también demostraron a través de los artificios del alto clero que sabían comprender no sólo dinámicas químico-físicas muy complejas, sino también y sobre todo la psicología humana y las motivaciones que podían impulsar a un ser humano a entrar en un lugar tan sagrado y misterioso. A pesar de que en los últimos tiempos se ha demostrado claramente que la maldición de los faraones era falsa, el aura de

misterio y esoterismo que se ha creado en torno a las tumbas egipcias probablemente nunca pueda eliminarse por completo. Obviamente, este tipo de misticismo, si se mantiene dentro de unos límites racionalmente aceptables, forma parte de lo que sigue apasionando a miles de personas de todo el mundo por este pueblo fantástico y extremadamente creativo. Por ello, como se explicará con más detalle en el próximo capítulo, la popularidad resultante ha dado lugar a una gran cantidad de investigaciones (así como a enormes donaciones y a la oportunidad de explorar aún más los misterios del antiguo Egipto), por lo que quizá no sea del todo condenable en la posteridad.

La profunda lección que hay que extraer de esta leyenda es, además, una de las moralejas más antiguas y compartidas por los cuatro puntos cardinales: est modus in rebus, es decir, en todo hay un camino intermedio que seguir y al que aspirar siempre que sea posible. El compromiso correcto en este caso es aprender la falsedad de la leyenda de los faraones, que sin embargo ha entusiasmado a generaciones y generaciones; mientras tanto, sin embargo, también hay que apreciar esos cuentos fantásticos, recordando que los profanadores de tumbas forman parte ellos mismos de la historia del antiguo Egipto. Al igual que no existe el bien sin el mal, las pirámides y toda la estructura cultural que giraba en torno a ellas probablemente nunca habrían existido sin los mismos malhechores que fácilmente podrían haber sido su perdición. Uno de los mayores retos del mundo egipcio es su gran complejidad, así como la exigencia implícita que plantea a todo entusiasta de abandonar toda certeza para asimilar y aceptar pacíficamente incluso las mayores contradicciones imaginables.

4.14 EL PRÍNCIPE EGIPCIO Y LA MALDICIÓN ESCAPADA

Uno de los cuentos más "niche" y pintorescos del antiguo Egipto se conserva en el papiro Harris 500, que data aproximadamente del siglo XIII a.C.; a menudo es desconocido para las masas en general debido a su ordinariez y a su estrecha relación con la tradición oral, pero sin duda

merece un lugar en esta colección de cuentos sobre y acerca del pueblo egipcio.

Se contaba una vez en la tierra del Nilo que un faraón y su esposa llevaban muchos años intentando tener un hijo, pero en vano. Tras varios intentos infructuosos, empezaron a rezar incesantemente por un heredero o al menos descendencia, realizando magníficos sacrificios propiciatorios y acudiendo tantas veces como pudieron a todo tipo de deidades. Tras muchos esfuerzos, a la pareja real se le concedió su deseo, y la mujer pronto dio a luz a un hijo sano y fuerte. Exultantes y ansiosos por lo que el futuro deparaba al joven heredero, el faraón y su esposa decidieron recurrir a las siete diosas Hathor en busca de una profecía exacta e irrefutable. Sin embargo, no eran portadores de buenas nuevas; al contrario, cuando hablaron arruinaron el entusiasmo de ambos: su hijo estaba destinado a morir por el ataque de un animal, en particular una serpiente, un perro o un cocodrilo. El príncipe predestinado, sin nombre, tenía por tanto una especie de recompensa divina sobre su cabeza desde que nació, de la que era poco probable que escapara pero que sus padres estaban decididos a hacer evaporar en el aire. De hecho, el faraón decidió inmediatamente que enviaría al pequeño a vivir a un lugar muy seguro e inexpugnable: una fortaleza construida especialmente para él y toda una hueste de sirvientes en medio del desierto. En este lugar, en los años venideros, el pequeño príncipe crecería querido y mimado por todos los asistentes; es más, incluso después de mucho insistir, su padre le permitió tener un pequeño e inofensivo perro como mascota, con la esperanza de que aliviara la amarga soledad que padecía. Podría pensarse que, dada la predicción que le había hecho Hathor, esta elección era muy arriesgada; aunque ésta es una interpretación clave, el príncipe se había arriesgado conscientemente sabiendo muy bien que un presagio divino difícilmente (por no decir imposible) faltaría a la cita.

Entregado ya al espíritu del valor fatalista y -por qué no- exasperado por la soledad absoluta, decidió un buen día emprender un viaje lleno de aventuras. Superando con creces sus expectativas, llegó a un reto casi insuperable en medio de la competencia desenfrenada de otros numerosos pretendientes. Al final de una infranqueable escalada y tras superar varios obstáculos físicos, consiguió finalmente alcanzar la ventana de una princesa encerrada en una torre como castigo o coacción personal. Sus corazones, no sólo por el inimaginable gesto de valentía sino por mucho más, se unieron

de repente y quedaron ligados para siempre en el amor, gracias a una conexión muy fuerte que ya no les dejaría vivir como dos individuos separados, sino como una sola alma. Fue gracias a este amor y a la fuerza de voluntad que los dos consiguieron vivir una vida larga y plena, lejos de ser la pesadilla de muerte y soledad que parecía ya decidida para el príncipe.

Las dificultades fueron, por supuesto, innumerables, ya que el joven no querría privarse nunca más de la alegría de descubrir, de lanzarse con el corazón por delante; había saboreado la verdadera libertad, la posibilidad de hacerlo todo y de tener todas las metas al alcance de la mano, y no estaba en absoluto dispuesto a dar marcha atrás. En cada uno de sus viajes, sin embargo, la predicción de las siete Hathors que había recibido de niño le perseguía, como una nube de fatalidad, dispuesta a lanzar su tormenta aunque aún pareciera inofensiva. Ciudad tras ciudad, aventura tras aventura, el fiel corcel del príncipe había sido investido por las deidades con la tarea de recordarle que pronto moriría a causa del monstruo de uno de los tres temidos animales. El caballo, que mantenía una fantástica relación con su amo y era dócil y manso, de vez en cuando se enfadaba y gruñía "¡Yo soy tu destino!". Tras los primeros avisos, por aterradores que fueran, el príncipe aprendió a no hacerles más caso y a interpretarlos como un reto más que la vida le había puesto por delante. Por si estos presagios no fueran suficientes, muchos años después del primer encuentro del príncipe y su amada, en su aventurera pero normal vida de pareja, se entrometió un desagradable imprevisto que a punto estuvo de hacer realidad el trágico destino del predestinado príncipe. Una serpiente se había abalanzado sobre la morada real, y cuando se acercó amenazadoramente al joven, fue su princesa quien le salvó, sumida en un frenesí incontrolable desde que supo lo que su amante arriesgaría de otro modo.

No sólo la relación de los dos amantes, sino toda su vida -incluida la extraña resistencia del amenazador corcel- se basaba en la búsqueda continua de la esencia de la existencia, aprovechando al máximo cada posibilidad y, sobre todo, cada momento que pasaban juntos. El hecho de que el destino hubiera impuesto una carga tan pesada al joven príncipe les llevó a ambos a valorar cada acontecimiento, cada logro cotidiano y, por supuesto, también el tiempo pasado escapando del peligro. Pero por si eso no fuera suficiente, los dos iban incluso más allá al enfrentarse ellos

mismos a los retos, incluso si éstos implicaban un encuentro con uno o más de los tres animales fatales. A diferencia de cualquier predicción jamás realizada, el príncipe consiguió oponerse a las poderosas fuerzas divinas del destino preestablecido simplemente por su sincera determinación. En otras palabras, su filosofía de la vida se había convertido -quizás a la fuerza, pero probablemente debido a sus cualidades personales- en perseguir siempre la oportunidad, aunque ésta se presentara inicialmente como un riesgo mortal para su vida. Al hacerlo, fue capaz de transformar el fracaso en oportunidades de crecimiento, las caídas en medios de empoderamiento y las pequeñas derrotas en acicates para hacerlo siempre mejor. Ninguna otra tierra, aparte del antiguo Egipto, podría haber retratado mejor el giro al revés de lo que está escrito, de lo que se impone a un simple ser humano. Simplemente comparando a este humilde pero valeroso héroe con los occidentales de la antigua Grecia, por ejemplo, se puede ver cómo en Egipto se valoraba la libertad individual como una de las cosas más importantes de todas, probablemente incluso por encima de lo que hubieran podido hacer fuerzas superiores. La ausencia de un fin cierto, de un resultado inamovible al que llegar, llevó a los antiguos egipcios a enfrentarse de frente incluso a los oráculos más severos, asumiéndolos de frente y continuando día tras día para vencer a una muerte inminente. Ésta es, por tanto, una de esas historias egipcias que sin duda lleva consigo un mensaje muy importante, tan intemporal como para ser lecciones de vida útiles incluso hoy, en el siglo XXI, ¡más de dos mil años después!

4.15 LA ISLA PARADISÍACA Y EL NÁUFRAGO SABIO

Se decía en el antiguo Egipto que un día zarpó un barco con un destino mucho más complejo de lo que ningún miembro de su tripulación hubiera imaginado jamás. En realidad, se trataba de un simple navío mercante, aunque con muchos mercaderes y navegantes experimentados. El propio protagonista de nuestra historia no temía en absoluto lo que pudiera ocurrir en el mar, a pesar de que en la antigüedad la navegación era una de las profesiones más peligrosas de todas. El hecho de que toda la tripulación

estuviera extremadamente bien preparada le tranquilizó enormemente y confió en que lograrían alcanzar las reservas de oro que pretendían para hacer feliz a su rey.

Sin embargo, a pesar de todas estas buenas intenciones, el barco pronto se encontró con una tormenta aterradora, que echó por tierra todo el trabajo que habían realizado hasta entonces, privando de la vida a casi todos los hombres a bordo. Sin embargo, se salvó un hombre, que con mucha suerte y algo de buena voluntad consiguió llegar a una isla remota. Inconsciente cuando desembarcó, cuando por fin recobró el conocimiento se dio cuenta de que estaba en un lugar bastante fuera de lo común: tras orientarse, encontró fácilmente abundantes dátiles y otras frutas muy suculentas; había plantas exuberantes, una temperatura muy agradable y el agua potable fluía en arroyos suaves pero llenos de vida. El náufrago bebió y comió hasta saciarse, pero no olvidó sus obligaciones de buen deber y no tardó en encender una hoguera para hacer las debidas ofrendas a las deidades. Nada más comenzar el ritual, una ola gigantesca tomó forma y con ella un ser magnífico y a la vez aterrador se acercó desde el mar.

Una enorme serpiente de escamas doradas, parecida a un dragón, con una gran barba y una mirada muy inteligente se acercaba al náufrago, que obviamente empezaba a temer por su seguridad. Sin embargo, a medida que se acercaba, abrió sus fauces y pronunció unas palabras atronadoras: "¡Dime quién eres y qué te trae por aquí inmediatamente, o te mataré!". El náufrago no dudó en explicarle toda la historia y al monstruo le pareció muy convincente. Casi agradecido y seguramente compadecido, reanudó la conversación pero en un tono decididamente más tranquilo: "Las grandes deidades sabían de mi soledad y te enviaron para que me hicieras compañía. Fueron magnánimos y estaré encantado de acogerle en esta isla. Debes saber..." pero en este punto el pobre hombre volvió a perder el conocimiento, incapaz de seguir escuchando. Cuando despertó, se encontró en una cueva, evidentemente frugal pero muy acogedora: la gran serpiente le había transportado allí para que pudiera descansar adecuadamente. Al notar que su invitado estaba alerta de nuevo, le explicó que sería un placer para él seguir contando con su compañía al menos durante un rato.

Sin embargo, no quería retenerlo demasiado tiempo, porque sabía perfectamente que su verdadera vida le esperaba en su tierra natal. Así que

decidió concederle una estancia de cuatro meses, al cabo de los cuales una tripulación de sus amigos vendría a recogerlo y llevarlo a casa: la invitación era simplemente a disfrutar de ese pequeño rincón de paraíso en la tierra que de ningún modo duraría para siempre. Entonces reanudó su relato: "Debes saber, pequeño náufrago, que hace mucho tiempo yo no me sentía tan solo, porque vivía en este maravilloso lugar con mi numerosa familia. Imagínese, en aquella época éramos 75 personas y entre ellas se encontraban algunos de mis hijos; además, también vivía con nosotros una joven muy agradable. Sin embargo, de repente, mientras me encontraba en tierras lejanas, una estrella brillante cayó del cielo y exterminó a todos y cada uno de mis parientes. Cuando regresé, una enorme pila de cadáveres de hexamenios abarrotaba la isla y la visión era insoportable: todos mis seres queridos, cada uno de los seres vivos que realmente me importaban en la Tierra se habían ido para siempre, dejándome solo y desesperado. Estaba tan desesperada que quise unirme a ellos en la tierra de los muertos, pasar la eternidad con ellos a costa de mi propia vida. Suspiró pensativo, pero su rostro delataba a un ser que a estas alturas ya había aceptado su pasado, lo había procesado y sabía cómo aprender de él. Entonces volvió a hablar, dirigiéndose al náufrago y continuó: "Bendito seas tú que tendrás un futuro diferente, mejor, con tu familia y tus seres queridos, en tu patria y en la morada que te has construido.

El tiempo pasó rápido y sin peso para el náufrago, que pudo disfrutar allí de una deliciosa fruta y tomarse un largo descanso; el náufrago perdió la noción del tiempo y ya no estaba seguro de cuánto faltaba para partir, cuando como un rayo en un cielo despejado vio un barco en el horizonte que se dirigía hacia su isla. Al llegar, desembarcó una tripulación entre la que destacaban algunos rostros familiares: había llegado el momento de partir. Su corazón se llenó de un sentimiento muy extraño y conflictivo, porque por un lado estaba feliz de volver a casa con su amada y sus hijos pequeños, pero por otro tenía mucho miedo de zarpar de nuevo. Para colmo, era muy consciente de que el rey estaría muy enfadado por la fallida misión a las minas de oro, por lo que temía perder su trabajo o incluso ir a la cárcel. Sin embargo, sabía que no podía quedarse más tiempo y decidió armarse de valor y prepararse para partir. Así fue como habló por última vez a la gran serpiente dorada, rindiéndole homenaje y postrándose junto a todos los hombres que habían ido a buscarle: "Te traeremos todo lo bueno que

tenemos, aceites fragantes y suculentos alimentos en grandes cantidades, pues eres una deidad magnánima", le dijo. Sin embargo, él se negó, pues ya tenía todo lo que necesitaba y los bienes que se producían en su isla eran de la mejor calidad que se podía encontrar en el mercado. Sin embargo, él respondió: "Sólo te pido que hables bien a tu pueblo de esta isla y de su gobernante, para que mi nombre sea alabado en todas partes. Porque no será posible comerciar con nosotros, ni será posible regresar a esta isla que tan bien te ha hecho sentir; pues al salir el próximo sol, será cubierta por las olas y se perderá para siempre, sin que ningún ser humano pueda volver a encontrarla'. El náufrago, al igual que todos los presentes, se quedó estupefacto, pero aceptó de buen grado la tarea.

Una vez de vuelta en su reino natal, nuestro protagonista fue inmediatamente convocado a la corte para dar cuenta de lo sucedido. Él, por su parte, no pudo hacer otra cosa que ser sincero al máximo, esperando que el más alto gobernante lo comprendiera; por supuesto, no olvidó contar lo mejor de la serpiente de oro que tan magnánimamente le había acogido, cumpliendo su promesa. Además, aunque no había traído a casa el oro que esperaba, llevó como regalo al monarca las numerosas posesiones que el anfitrión isleño le había regalado en señal de amistad y de la grandeza de su corazón. El gobernante quedó muy impresionado no sólo por la milagrosa historia sino también por los valiosísimos regalos que acababa de obtener, así que decidió apiadarse del hombre y, de hecho, recompensarle por su valentía al presentarse de nuevo ante él y ser tan sincero. Así fue como el afortunado náufrago obtuvo una acción de gracias pública, el papel de cortesano y una hueste de un par de centenares de sirvientes a su servicio.

Mucho tiempo después, el náufrago volvió a hacerse a la mar con un príncipe; de hecho, había seguido siendo marinero por pasión y diversión, así como para disponer de dinero adicional con el que aumentar su riqueza. Sucedió, sin embargo, que el príncipe con el que viajaba aquella vez estaba muy preocupado y, confesándole, le dijo que no había podido encontrar todos los preciados recursos por los que había sido enviado en su misión. Aquella desgracia le pareció al sabio navegante muy parecida a lo que le había ocurrido a él mismo, por lo que sabiamente decidió erigirse en consejero e intentar animar al pobre desafortunado. Con mucho tacto, le contó la increíble historia que había vivido cuando era más joven, invitando sabiamente a su compañero a no desesperar antes de tiempo: tal vez su rey

sería tan comprensivo como el que le había perdonado hacía tanto tiempo. El príncipe, que había permanecido en silencio todo aquel tiempo, intrigado y divertido al mismo tiempo, le miró y le respondió cínicamente: "Yo, amigo mío, no me fiaría tanto. ¿Por casualidad le das agua a un pájaro que será matado a la mañana siguiente?".

4.16 SINUHE: EL EXILIADO MÁS FAMOSO DEL ANTIGUO EGIPTO

En esta colección de mitos y cuentos no podía faltar una sección dedicada a Sinuhe, un hombre de la corte cuyas aventuras fueron famosas en el antiguo Egipto, quizá casi más que los propios mitos y leyendas divinos. Estrechamente relacionadas con la historia real del reino, y precisamente con la fase inicial de la XII dinastía, las hazañas de nuestro protagonista comenzaron porque su gobernante -Amenemhat I- había sido asesinado y él, como su leal servidor y mano derecha, temía mucho las repercusiones. Melancólico, durante el viaje no dejaba de pensar en todo el lustre que dejaba atrás, siendo muy consciente de la sarta de títulos que ostentaba en la corte: el más importante de todos era el de "sirviente" de la reina, Neferu, un rango tan elevado que sólo estaba reservado a los miembros muy leales del círculo real. Cuando recibió la noticia de la muerte del rey, Sinuhe regresaba con su heredero Sesostri I de una serie de combates de guerrilla contra los pueblos libios. Una vez que el mensajero le informó del espantoso suceso, el sirviente y cortesano imperial comprendió de inmediato que había llegado el momento de echar el ancla. Por un lado, sabía que no había hecho nada, por lo que no tenía nada de qué preocuparse respecto a las acusaciones de asesinato; sin embargo, las circunstancias tan ambiguas del asesinato le llevaron a pensar que su vida corría un peligro absoluto.

Su razonamiento, más que fundado, le había llevado a pensar: "Si nuestros enemigos, conspirando en las sombras por el poder, han venido a matar a nuestro Faraón, ¿por qué iban a tener escrúpulos en perseguirme a mí? No queriendo vivir una vida a la fuga y en las sombras de los escondites, ni siendo tan despistado como para correr un enorme riesgo

vital, empaquetó todas sus pertenencias y se dirigió rápidamente a lo que hoy conocemos como Oriente Próximo. Tras él dejó un entorno envuelto en desolación, resentimiento y tristeza por la pérdida de un gobernante que a su manera se había hecho popular. Era cierto que había comenzado una nueva época, dictada por el liderazgo de su hijo Sesostri I, pero las circunstancias en las que había desaparecido el pobre Amenemhat I no presagiaban nada bueno para el futuro próximo, ni mucho menos. Atrapado por estos pensamientos, en cuanto tuvo ocasión, Sinuhe se escondió entre unos robustos arbustos y -cuando estuvo fuera de la vista de cualquiera de los presentes- comenzó su larguísima e inexorable travesía. Recorriendo todo el Nilo y abordando también tramos a pie, llegó al extremo oriental del reino, el llamado Muro del Príncipe: esta barrera artificial había sido construida años atrás por el propio faraón con fines defensivos y ahora significaría para él la salvación.

Detrás de esa frontera ideológica pero al mismo tiempo tan concreta se escondían todos sus miedos, pero también sus esperanzas de una nueva vida lejos del peligro, al mismo tiempo llena de retos sin precedentes, tanto profesionales como simplemente en la vida cotidiana. Atrapado, sin embargo, en sus andanzas en busca de un mañana mejor, Sinuhe aún no había tenido tiempo de detenerse a escuchar a su cuerpo, que ahora pedía clemencia a gritos por el agotamiento y la sed: 'Voy a morir, esto es el fin ahora', pensó para sí, 'ya no tengo ni una gota de saliva en la boca, mi garganta está completamente reseca. Supongo que esto, esto de aquí es a lo que sabe la muerte'. Sin embargo, nuestro protagonista estaba equivocado y sus fantásticas aventuras no habían hecho más que empezar.

Mientras yacía allí sin saber cuánto tiempo más aguantaría, mirando las Murallas del Faraón como si fueran obstáculos insalvables que le separaban de todo lo que había estado persiguiendo durante días, un grupo de hombres se acercó y tiró de él para ponerle a salvo. Sinuhe fue acogido como huésped por toda una población nómada que comerciaba mucho en la zona, por lo que estaban acostumbrados a aquellos que se salían de sus posibilidades durante el viaje y se encontraban sin recursos a los que recurrir. El voluntario exiliado permaneció con ellos durante algún tiempo, probablemente contribuyendo a las actividades periódicas de pastoreo del ganado para hacerse lo más útil posible. Sin embargo, al cabo de unos meses decidió que era hora de seguir adelante y volver a una vida más

adecuada para él. No tenía intención de quedarse más tiempo en aquel lugar casi primitivo para él, por mucho que apreciara a las bellas gentes que le habían acogido y el valor de sus ocupaciones. Poniéndose de nuevo en camino -esta vez totalmente renovado- pronto llegó a la ciudad de Qedem, gobernada por un buen y sensato gobernante que se hacía llamar Amuneshi.

Recordaba muy bien la historia diplomática de aquella región, ya que su gobernante había forjado importantes relaciones diplomáticas con el ya fallecido faraón Amenemhat I, jurándole lealtad y servicio aunque no dependiera nominalmente de él. Por supuesto, la fama de Sinuhe le precedía en la corte real, donde pronto se supo que había llegado a la ciudad uno de los funcionarios más poderosos de todo Egipto. Por tanto, no fue casualidad que entonces fuera convocado por los guardias reales para mantener una conversación en toda regla con el soberano en persona: el encuentro fue extremadamente justo y constructivo, y respondió a todas las preguntas con sinceridad - haciendo hincapié varias veces, sin embargo, en que su huida de la capital no había sido motivada por ninguna acusación contra él en sentido absoluto. Consciente del bien que Sesostri podía hacer por el reino, incluso invitó a Amuneshi a jurarle lealtad también, para que el historiador de las bellas relaciones intergubernamentales no muriera con Amenemhat I.

Comenzó para el funcionario fugitivo un periodo de gran gloria personal, marcado también por su matrimonio con la hija mayor del soberano. Gracias a este pacto logró obtener el título de cacique, un altísimo honor que implicaba también la participación en guerras... ¡él que antes había sido tan temeroso! Logró así obtener la vida estable y rica que anhelaba y que ya había saboreado en la corte real en el pasado. Junto con su bella y amada esposa, se trasladó a una exuberante zona fronteriza, rebosante de buenos productos, tanto crudos (como el ganado, los cereales y la fruta) como refinados gracias a la artesanía local (la miel y los aceites eran, en efecto, una especialidad de aquella región). A medida que se hacían mayores -o crecían a su gusto- fundaban familias y criaban hijos valerosos que pronto se convertían también en líderes tribales.

De vez en cuando, las armas llamaban y tanto él como sus hijos estaban listos, empuñando sus espadas en favor de su señor: el gobernante del Alto Retenu. La fama de Sinuhe llegó a ser tal que un día un hombre se

presentó en su ciudad para proponerle un enfrentamiento inmediato. Una vez más, el exiliado no lo dudó y organizó un encuentro con el batallador para el amanecer siguiente: dado que los antiguos egipcios creían que la autoridad pertenecía al jefe individual, el duelo, entre otras cosas, también determinaría quién controlaría todo el territorio. De forma extraordinaria y con enorme valentía, Sinuhe logró imponerse, haciéndose con todos los bienes de la tribu contraria y alcanzando así por fin la cima de su fortuna personal. Sin embargo, justo cuando todo el mundo le admiraba y adoraba y su fama se extendía hasta las fronteras de la región, se dio cuenta de que estaba envejeciendo y su patria le llamó a casa para darle el último adiós. Por mucho que amara a su nuevo país de adopción, que le había acogido y querido como a un nativo, sus sueños y pensamientos volvían siempre a la corte donde había pasado su juventud, creciendo como hombre y como funcionario capaz.

Así fue como decidió, tarde o temprano, que el final adecuado para él sería ser enterrado, una vez muerto, en el lugar donde había nacido. Sinuhe no ocultó este gran deseo suyo, pues lo consideraba un signo de reencuentro con su antiguo yo: no por tanto un símbolo de debilidad o falta de gratitud por el reinado de Retenu. Una vez más, sin embargo, su fama corrió más deprisa que él y -pasando de boca en boca- el faraón reinante Sesostri I se enteró de que su antiguo consejero estaría encantado de regresar a su verdadero hogar. Así que mandó escribir una carta al dictado para que se la entregaran: 'Querido viejo Sinuhe, no tiene sentido que desees despedirte de la vida en un lugar extranjero, ajeno, enterrado por personas que no comparten tu sangre', comenzaba, centrándose en el lado emocional. La epístola proseguía, sin embargo, apuntando también al lado religioso-racional: 'Debes ocuparte entonces de tu cuerpo, de tu alma, que tendrá que ir al reino de los muertos. La gente con la que ahora vives no tiene costumbre de sarcófagos, apenas usan pieles de oveja: ¿cómo afrontarás toda la eternidad en estas condiciones?".

Aceptó de buen grado aquella invitación velada e implícita y le respondió incluso antes de partir con su familia: "Debes saber, oh mi Faraón, que no existe absolutamente ninguna razón racional por la que te abandoné a ti y a mi patria en aquellos duros tiempos. Sabía muy bien que nadie me buscaba, que nadie quería acusarme de la muerte de tu padre; sin embargo, a pesar de todo y a pesar de la confianza que todos depositasteis

en mí, me sentí atemorizado y amenazado'. Una vez llegado a este punto, decidió finalmente abrirse por completo en esa reunión (por el momento sólo epistolar) de tal forma que se quitara cualquier carga de su conciencia: "Añadiré más, a riesgo de parecer débil, aunque mi gloria y mi fama demuestren que estoy por encima del valor. En aquella época en general estaba muy enfermo, sentía que mis miembros se desvanecían a medida que mi corazón se desprendía de mi cuerpo y ya no sabía discernir entre la vida y la muerte. ¿En otras palabras? Creo que realmente perdí mi ba; afortunadamente, más tarde volví a encontrarlo, pero en aquel momento no fue nada fácil". Tras enviar a un mensajero con estas palabras para que se las llevara al faraón, comenzó a avisar a sus amigos y parientes de su inminente partida, pidiendo así también a su familia más cercana que le acompañara en esta última aventura. Cuando todo estuvo en su sitio, Sinuhe y su puñado de hombres, mujeres y seres queridos partieron hacia la capital del reino del Antiguo Egipto.

Tras una larga caminata -aunque mucho más cómoda que el viaje de ida que habían hecho años y años antes- llegaron a la corte, todos evidentemente vestidos con las ropas típicas de la zona de la que procedían (es decir, la actual Siria). Ningún cortesano fue capaz de reconocer a su antiguo colega, pues ahora parecía un hombre diferente, con rasgos más duros y sabios y modales que distinguían a los cananeos (no a los egipcios). A pesar de este salto diametralmente opuesto, del crecimiento estabilizador que le había marcado, Sesostri le reconoció inmediatamente y dio órdenes de que se le tratara como a un noble de muy alto rango: no debía ser en absoluto inferior a los cortesanos egipcios. Sinuhe fue hospedado por un acaudalado noble local, donde pudo asearse con comodidad y vestirse con ropas diferentes a las que había llevado durante el viaje, más elegantes y adecuadas a su nuevo estatus. Refrescarse le dio nuevo vigor, una nueva y bella apariencia que le hacía parecer unos veinte años más joven. Gracias a los conocimientos y la presión del faraón, pronto consiguió una casa, donada incluso por un rico benefactor; poco tiempo después, se le concedió una tumba de piedra por decreto imperial, completa con decoraciones artísticas de la más fina factura y un juego completo de ajuar funerario, precioso como correspondía a un hombre de su talla. Estas certezas, tan grandes e importantes que le habría costado creer tan sólo unos meses antes, le permitieron finalmente vivir sus últimos días con serenidad y

tranquilidad: por fin se reencontraba con el lugar donde había dejado su corazón, Egipto.

4.17 LOS DOS HERMANOS

Se contaba en el antiguo Egipto que hace mucho tiempo había una granja en la que vivían dos hermanos. Este lugar rural rodeado de naturaleza pura no sólo contaba con campos sino también con ganado, lo que era muy importante y sobre todo denotaba un buen bienestar económico. La granja pertenecía al mayor de los dos, llamado Anpu, pero -junto con su esposa- permitía a su hermano pequeño vivir y comer gratis de los productos de su granja. A cambio del favor, Bata debía ayudarle en todas las tareas necesarias para mantener aquel aparato en funcionamiento, por lo que apacentaba el ganado y araba los campos, cosechaba los frutos y ordeñaba las vacas. Además de ser muy servicial, el joven Bata también era hermoso, como si tuviera algo sobrenatural. Corría el rumor por la zona de que nadie de su edad era tan bello en todo Egipto e incluso que una deidad debía de haberle tocado, ya que semejante aspecto no podía ser simplemente humano. A pesar de ser tan increíblemente guapo, Bata vivió una vida de humildad y dedicación a su hermano, que tuvo la amabilidad de acogerle.

El principio y el final de sus días eran definitivamente indicativos de lo realista que era, de lo poco que le importaban los alardes y las riquezas mundanas. Su rutina diaria comenzaba con la preparación del desayuno para Anpu, que luego le entregaba las herramientas y provisiones necesarias para ir a trabajar. Por la noche, una vez terminadas todas sus tareas, regresaba a la casa familiar de sus parientes para prepararles la cena. Sin embargo, no les hacía compañía ni comía en la mesa con ellos, porque quería que siguieran teniendo su intimidad. Para ello se reservaba una pequeña comida y se retiraba a la zona reservada para él, es decir, la zona con el ganado. Después de pasar todo el día inmerso en el duro trabajo bucólico, se retiraba a un establo y comía su ración entre los animales, para luego preparar un pobre lecho natural con paja en el que pasar la noche. Sin embargo, como era de esperar, ese no era el único tiempo que pasaba con el

ganado, ya que una de sus principales tareas era precisamente llevarlos a pastar y criarlos. Tenía con ellas una relación muy agradable y de total confianza, ya que no sabía nada de campos y tenía que seguir él mismo los instintos del ganado.

La relación que Bata mantenía con el mundo de la fauna iba mucho más allá de lo que podemos imaginar propio de un simple ser humano. Pronto empezó a mantener verdaderos diálogos con ellos, en los que le indicaban cuáles eran los mejores pastos para caminar, pero también la mejor manera de manejarse. Se decía que un día uno de ellos le habló y le aconsejó: "Bata, llévanos a ese pasto, allí es donde está la mejor hierba". Precisamente por la muy buena relación entre amo y bestias, éstas prosperaron y fueron las mejores, las más prósperas de toda la región. Un día Bata volvió del trabajo como de costumbre y se puso a preparar la cena para su hermano. Abdu, cuando llegó, en un tono sabio pero firme sugirió: 'Hay que reservar un par de bueyes para arar el campo. Como sabes, ésta es la época del año en que desciende el Nilo, así que sería una pena no aprovecharlo: utilizarlos para cultivar la tierra podría darnos muchas satisfacciones'. Como Bata demostró ser un buen oyente y le gustaba recibir consejos sobre lo que no sabía, su hermano continuó: 'Entonces recuerda: en mi opinión mañana es el mejor momento para empezar a arar'. El más joven aceptó de buen grado este consejo y esa misma noche, antes de irse a dormir él mismo, se aseguró de que todo estuviera en orden y utilizable para la siembra del día siguiente; luego se ocupó del ganado para que estuviera bien preparado para la tarea que les esperaba al día siguiente y eligió personalmente los dos bueyes que ararían los campos.

En cuanto salió el sol, los dos hermanos se prepararon y partieron hacia los campos próximos al Nilo que debían arar. Utilizando los dos bueyes especialmente elegidos, la siembra fue incluso mejor de lo previsto y pronto Bata y Anpu se quedaron sin semillas que utilizar. Como la provisión del día no sería en absoluto suficiente, el mayor envió al menor a conseguir más en la aldea, o mejor dicho, en los almacenes que tenían en su propiedad. El joven partió de inmediato y, cuando llegó a la casa familiar, encontró esperando en lo que nosotros llamaríamos la "veranda", a la esposa de su hermano afanada en peinarse con gran gracia y lentitud.

Como esas posesiones no eran suyas, Bata le pidió que le consiguiera las semillas que necesitaba; ella, por su parte, le contestó que no tenía intención de interrumpir su ritual de belleza para echarle una mano en una tarea de hombres, así que le dio permiso explícito para ir al almacén y coger lo que necesitara. Se dirigió entonces al lugar donde se guardaban todas las semillas y cogió dos unidades de cebada y tres de trigo; aunque los sacos eran muy pesados, se los cargó sobre los hombros y emprendió de nuevo el camino hacia los campos, que de nuevo pasaba por delante de la casa. Cuando volvió a cruzarse con su cuñada, ésta le vio por primera vez como lo que realmente era: un joven hermoso, muy musculoso y fatigado bajo el peso de los sacos de semillas. Entonces ella le detuvo y, sin pelos en la lengua, le dijo: "Deja esos pesados sacos y ven conmigo al interior de la casa. Hagamos el amor y yo te demostraré lo que vales haciéndote hermosos vestidos y asegurándome de que nunca más te corresponda un trabajo demasiado pesado'. A Bata, sin embargo, le disgustó esta propuesta: '¡Pero no te da vergüenza! Eres la honorable esposa de mi hermano, sois como unos padres para mí... y tú como una madre... y nunca haré algo así contigo. No vuelvas a hacerme algo así, desiste, y no le contaré a nadie lo que intentaste inducirme a hacer.

Así que volvió al trabajo, donde le esperaba su desprevenido hermano, y se arremangó para hacer todo lo que pudiera. El día estaba nublado, por lo que ambos se alegraron mucho cuando se puso el sol y llegó la hora de volver a casa. Anpu partió primero, como hacía casi todos los días; mientras tanto, en casa estaba su esposa, pero a ella se le había ocurrido una estratagema bien concebida. Tenía mucho miedo de que su cuñado le hubiera dicho algo a su marido, así que pensó en utilizar un ataque feroz para defenderse de esta eventualidad. Se cubrió con grasa negra para parecer magullada y, justo antes de la hora habitual del regreso de su marido, bebió mucho aceite para asegurarse de que tenía náuseas.

Cuando Anpu regresó a casa, pronto se dio cuenta de que algo había ido mal, o al menos estaba fuera de lugar: mientras que todos los días su cariñosa esposa le acercaba agua para lavarse las manos y una lámpara para iluminar el camino a casa, ese día tuvo que abrirse paso hasta el dormitorio casi por ensayo y error. Una vez en la habitación encontró a su mujer en un estado lamentable, vomitando mucho y cubierta de manchas muy oscuras: "¿Qué te ha hecho así?", preguntó asombrado. Ella contestó de inmediato,

con prontitud: "Bata vino esta mañana en busca de nuevas semillas para sembrar. Cuando pasó por aquí, me hizo proposiciones indecentes, quería acostarse conmigo durante una hora... Intenté recordarle que somos como padres para él, pero montó en cólera y empezó a golpearme con una furia sin precedentes sólo para vengarse por el rechazo. Al oír estas palabras, Anpu se estremeció mucho, pero parecía muy dubitativo, así que su esposa decidió reiterarle: "Querido, amado mío, no puedes permitirle en absoluto - por una razón de honor- que sobreviva después de lo que me hizo. Si no puedes matarle, tendré que suicidarme porque no me queda otro remedio para soportar este dolor inmenso y posiblemente invendicable. Sin embargo, no deje que le engañe y no se entretenga cuando vuelva del trabajo, porque es muy hábil con las palabras y sabrá con seguridad cómo darle la vuelta y convencerle de que yo tengo la culpa.

Al cabo de un tiempo, Bata también regresó a casa con el ganado que había llevado a pastar. Las vacas, que estaban muy unidas a su hermano menor porque las trataba bien y escuchaba sus peticiones, decidieron advertirle del peligro que corría.

CAPÍTULO 5

EL IMPACTO DE LA CULTURA DEL ANTIGUO EGIPTO EN EL MUNDO MODERNO

Para comprender plenamente la enorme influencia que ha ejercido el antiguo Egipto en el mundo moderno, en el mundo contemporáneo, es necesario abordar el tema desde varios ángulos. En efecto, las formas en que se ha desarrollado esta relación son variadas y a veces muy distintas, por lo que es necesario hacer una distinción al menos a grandes rasgos. Como habrá podido leer en los relatos y en el viaje que hemos realizado por la fascinante cultura egipcia en general, este mundo antiguo estaba densamente repleto de contradicciones, en las que la luz y la sombra se entrecruzan, creando un contraste tan fascinante como controvertido. Así pues, dentro de este capítulo -como el Ying y el Yang- encontrará por un lado una ciencia histórica en toda regla que aún hoy estudia a los antiguos egipcios (la egiptología), pero también algunos tremendos malentendidos y manipulaciones que, sin embargo, contribuyeron a su fortuna mundial. Un ejemplo perfecto que se encuentra a caballo entre estos dos extremos es la fama que se ha creado con el tiempo en torno al cine relativo a este periodo, por un lado legítimamente por la parte de base histórica exacta en la que se fundamenta, pero por otro decididamente engañosa por las tergiversaciones realizadas (incluso de buena fe) por directores, actores y autores.

En este capítulo, por tanto, comprenderá realmente no sólo de dónde procede el enorme impacto que la cultura egipcia ha tenido en nuestra época, sino también y quizá sobre todo las razones profundas que la han alimentado de milenio en milenio, cuando no de siglo en siglo. Se cerrará

así un círculo que comenzó en la introducción de este mismo libro y que ha abarcado en su interior no sólo historias lejanas y culturas muy diferentes de la nuestra, sino también esa misma pasión que le llevó a elegir esta lectura. De hecho, como pocas otras culturas, la egipcia no encuentra un final en su tiempo, sino que sigue viva en los relatos, costumbres y estudios de sus contemporáneos: al fin y al cabo, la memoria impregna la civilización egipcia cada día, atrayendo a miles y miles de entusiastas y dando inmortalidad a todos sus aspectos.

5.1 LOS EGIPTÓLOGOS Y LA VERTIENTE ACADÉMICO-CIENTÍFICA: LA EGIPTOLOGÍA

La definición de egiptología no sólo es muy intuitiva, sino también clara e inflexible; como se puede leer en la página dedicada a ella de la Enciclopedia en línea Treccani, de hecho, es "la ciencia que se ocupa del antiguo Egipto faraónico". El hecho de que se la designe como "ciencia" indica su carácter académico, en el sentido de que las investigaciones realizadas en este campo no pueden basarse en deducciones personales o subjetivas, sino que deben seguir los dictados de la investigación histórico-académica. El abc por tanto de la egiptología -como de todas las demás ciencias históricas- está representado por la objetividad, por la verificación sobre el terreno de lo estudiado a nivel teórico y, no obstante, por la publicidad de cada estudio realizado. Este último punto, en particular, ha permitido a la disciplina en su conjunto dar nacimiento a un unicum extremadamente completo dedicado al descubrimiento de los verdaderos aspectos del Antiguo Egipto, consagrado a la certeza así como a la destrucción de cualquier falso mito ideado por los modernos principalmente por intereses personales o pecuniarios.

En realidad, esta disciplina no nació en tiempos muy recientes, sino que sentó sus bases ya en el siglo XVI d.C., cuando el investigador Pierius Valerianus comenzó a interesarse por el desciframiento de los jeroglíficos. A partir de ese momento, el redescubrimiento de Egipto en el ámbito

intelectual-universitario conoció un enorme esplendor, pasando por Bouchard y J.D. Åkerblad sin mencionar siquiera las increíbles peripecias de la Piedra Rosetta de Ptolomeo V Epífanes. El simple desciframiento de lo inscrito en los innumerables artefactos lingüísticos desenterrados por arqueólogos y aficionados de todo el mundo ha monopolizado durante mucho tiempo la atención de los expertos, dejando casi de lado los estudios en profundidad de otras áreas temáticas. Por otra parte, gran parte de lo que la comunidad científica sabe hoy sobre el antiguo Egipto procede precisamente de la herencia escrita que dejaron: un hecho muy interesante es, por ejemplo, que gran parte de los textos que han llegado hasta nosotros han sido reconstruidos gracias a los ejercicios realizados por jóvenes escribas. El descubrimiento de tan grandes tesoros hasta entonces desconocidos despertó una inmensa pasión en el Próximo Occidente, hasta el punto de que expediciones literarias enteras (como la franco-toscana de 1828-1829) fueron financiadas por magnates para viajar a Egipto e investigar el tema. Y así fue como la lista de grandes expertos y sus escuelas de pensamiento en torno al estudio de la egiptología empezó a hacerse cada vez más larga; sólo para hacerse una idea y reflexionar, se podrían mencionar los nombres de Emmanuel de Rougé y Mariette por Francia, Birch y Goodwin por Inglaterra, Goloniscev por Rusia o Rossi, Lanzone, Schiapparelli y Levi por Italia. Toda la nueva guardia de la incipiente ciencia tenía la tarea de poner orden en la investigación lingüística que acababan de llevar a cabo los primeros expertos en la materia, que habían adivinado que podría existir algún tipo de organización sintáctica en la lengua egipcia, pero no habían conseguido racionalizarla.

Siempre hay que darse cuenta y recordar, al acercarse a la egiptología, que esta ciencia no siempre tuvo un camino lineal y verdaderamente loable. A menudo, sobre todo cuando aún se estaban formando las escuelas académicas, los magníficos y enormes descubrimientos que no dejaban de surgir como setas dejaban perplejos a los eruditos. A medida que los textos y las matrículas seguían creciendo en número, la respuesta se hacía cada vez más frenética debido al "afán" por tener respuestas instantáneas y cuantitativamente satisfactorias. Sin embargo, el trabajo acelerado casi siempre tenía un precio muy alto, ya que la calidad de la investigación se sacrificaba necesariamente en nombre del sensacionalismo y la rapidez. Principalmente debido a esta actitud inicial, se desarrollaron problemas para

la disciplina, cuyos efectos todavía pueden verse hoy en día a largo plazo y que es poco probable que cesen nunca. Al principio, esta verdadera ciencia no gozaba de buena reputación entre los colegas de otros departamentos y especialidades. Aunque contaba con la excusa de su propio nacimiento reciente, todo el proceso de aproximación al redescubierto mundo del Antiguo Egipto dejaba mucho que desear, hasta el punto de que sólo más tarde se reconoció como un campo de estudio académico propiamente dicho. El segundo tipo de problema, casi opuesto, entonces, aunque luchó denodadamente por lograr el reconocimiento de toda su dignidad, la egiptología acabó alimentando falsos mitos y hordas de especuladores. Por supuesto, no puede decirse que los investigadores alimentaran voluntariamente el mal tratamiento del tema que tanto amaban, entre otras cosas porque desde el principio actuaron de buena fe, en aras del conocimiento. Sin embargo, a pesar de las buenas intenciones, las traducciones de mala calidad (además de a menudo incompletas) dejaron las puertas abiertas a quienes quisieron bordar ellos mismos esas historias para obtener beneficios personales. Para ser más concretos, es probable que el entorno académico también fomentara inicialmente la formación de saqueadores de tumbas, contrabandistas de arte y estafadores de diversa índole, aunque no tuvieran intención de hacerlo.

Sin embargo, no hay que malinterpretar lo que acabamos de decir, ya que, en efecto, muchos textos -sagrados y profanos- que se remontan al Egipto faraónico están impregnados de misterio. Por otra parte, como ya se ha mencionado en la introducción de este libro, parte de la fascinación de esta extraordinaria civilización se compone de elementos desconocidos difíciles (si no imposibles) de comprender. Privar por completo a la cultura egipcia de su lado "oscuro" y místico implicaría un empobrecimiento ilícito de todo lo que representa. Además, este discurso no sólo es válido para la concepción moderna que se tiene de ella, sino también para la realidad real que los egipcios vivían día tras día. Como habrá leído, sus propios relatos estaban impregnados de elementos de misterio y secretismo: esto se aplica tanto a los cuentos populares, con seres humanos más que corrientes como protagonistas, como a las magníficas luchas en las que participaban las distintas deidades. Por lo tanto, en lo que respecta a este aspecto, se puede llegar a la conclusión de que la verdad se encuentra en algún punto intermedio. En otras palabras, si los especuladores y a menudo incluso los

propios científicos han exagerado atribuyendo a los pueblos del Nilo un esoterismo claramente exagerado, también es cierto que los propios pueblos han contribuido a transmitir esta herencia, esta visión de sí mismos. En cualquier caso, como siempre, est modus in rebus, por lo que demonizar a los contemporáneos sería injusto, al igual que sería injusto privar de cualquier elemento místico a una población profundamente religiosa, introyectada y entregada al máximo análisis de sistemas.

5.2 MISTICISMO Y ESOTERISMO: ¿UN MAL ABSOLUTO?

En realidad, si queremos hacer un análisis verdaderamente completo, debemos preguntarnos si el esoterismo y el misticismo egipcios -sólo parcialmente veraces- realmente sólo tuvieron repercusiones negativas. Tal pregunta podría sonar utilitarista, sobre todo para todos aquellos estudiosos que sólo valoran la aportación científica y veraz realizada a un tema determinado. En otras palabras más sencillas, incluso el simple hecho de pensar en la posibilidad de que las falsedades hayan aportado beneficios a Egipto podría ser considerado por los ortodoxos como un planteamiento lamentable. Sin embargo, eludir esta cuestión (que cualquiera podría plantearse fácilmente) sería injusto para nuestros lectores: es más que legítimo intentar comprender exactamente qué peso tuvieron el esoterismo y el misticismo egipcios, adoptando un enfoque super partes.

Como ya se ha explicado extensamente en varias ocasiones, muchas concepciones sobre el Antiguo Egipto son malinterpretadas o completamente inventadas: éste fue el caso, por ejemplo, de la maldición de los faraones, así como de los mitos grandiosos sobre muertes misteriosas en el interior de las pirámides. Este tipo de narración, por condenable que sea, ha contribuido sin duda a crear grandes expectativas y una curiosidad endémica por esta misma civilización. Dicho de otro modo, seguramente este medio negativo y deplorable acabó tirando del carro de la propia cultura egipcia. Como se explicará, por ejemplo, en el último párrafo de este capítulo, es precisamente la pasión por los misterios, la sabiduría y el esoterismo lo que ha dado un impulso decisivo al turismo contemporáneo hacia Egipto, que no sólo representa la cuna de esta cultura, sino que ha sabido maximizar sus posibilidades de conseguir visitantes y promoción internacional.

El cinismo parcial de este discurso, ciertamente muy pragmático y ligado a la inmanencia de los intereses estatales, podría parecer fuera de lugar y restar romanticismo a todas las narraciones que se han ilustrado

hasta ahora. Este hilo lógico tiene mucho sentido, pero pasa por alto el hecho de que la realidad (tanto la actual como la antigua) es compleja y compuesta, en el sentido de que nunca puede verse privada de sus lados menos bellos y fascinantes. Si no se hubiera propuesto también esta consideración, toda la obra se habría resentido, devolviendo a sus lectores a un mundo amortiguado y especial, pero aún ficticio. Como consuelo, por supuesto, siempre puede pensar en la contracanción: no es necesariamente el caso de que los rendimientos generados para Egipto por la especulación sobre su historia antigua deban erosionar el amor que siente por la civilización en sí. Al contrario, un discurso y un conocimiento más exhaustivos de este fenómeno humeante pueden ayudarle a apreciar lo que sabe de los pueblos del Nilo a un nivel aún más intenso. Ni que decir tiene, pues, que el aprovechamiento de las posibilidades no tiene por qué tomarse como un desaire ético-moral, ni como un factor que penalice todo lo demás. En pocas palabras, si realmente le molesta el cinismo, intente verlo como un efecto secundario de la realidad, que hay que tener en cuenta y aceptar -con todos sus aspectos negativos- en aras de un conocimiento completo.

5.3 ENTRE EL MITO, EL CUENTO, LA HISTORIA Y LA REALIDAD: EL CINE TEMÁTICO SOBRE EL ANTIGUO EGIPTO Y SU GRAN FORTUNA

Parte de la fortuna recientemente renacida en relación con el Antiguo Egipto procede también del cine moderno, que ha puesto este mundo en el punto de mira del público masivo alcanzando un alcance que ningún otro medio habría podido garantizar. En un fuego autoalimentado que dura ya más de un siglo, la investigación egiptológica ha alimentado el interés de cineastas y guionistas, mientras que las obras para la gran y la pequeña pantalla han atraído cada vez a más aficionados; así, en una o dos generaciones como máximo, una nueva cohorte de entusiastas se ha matriculado en gran número en los apasionantes cursos académicos específicos. En un círculo virtuoso aún en pleno funcionamiento y más que difícil de detener, el ámbito de la pasión científica por Egipto y el de la

cinematografía siguen interconectados hasta el día de hoy, creando una alianza un tanto inusual y a veces conflictiva. Hay que saber que, como en cualquier pareja que se precie, las dos partes no siempre se llevan bien, a pesar de que, al fin y al cabo, son conscientes de los beneficios mutuos que obtienen al permanecer unidas.

Como ya hemos mencionado antes, un caso ejemplar de la diversificación entre cineastas y eruditos en la materia se produjo con el estreno de la película "La momia". Basada en la maldición de los faraones, totalmente infundada desde el punto de vista intelectual-científico, esta obra consiguió dividir ampliamente a la crítica. Aunque su carácter de entretenimiento aventurero es incuestionable, también hizo fortuna en parte gracias a una historia completamente incorrecta sobre el Antiguo Egipto. Además, ha contribuido a fundamentar tesis místico-esotéricas no racionales, haciendo así el juego a los especuladores y malintencionados que hemos mencionado repetidamente. Nadie ha dudado nunca de que existiera una base de mala intención inicial por parte de los autores de la película, pero los egiptólogos académicos se han apresurado a señalar lo perjudicial que puede haber sido su desprecio por la exactitud de la historia tratada.

Este caso en particular es tan significativo porque se refiere exactamente a una de las leyendas egipcias más comentadas de todos los tiempos, por lo que se ha insertado en un surco de división ya de por sí profundo. En una historia que enfrenta el deseo de entretener a la gente corriente acercándola a los antiguos egipcios con la comunidad científica, tan apasionada y tan puntillosa… Como la mayoría de las veces, la verdad se encuentra en el término medio y habría que encontrar un compromiso justo: mientras que por un lado habría que señalar al menos las inexactitudes históricas para sensibilizar debidamente al público, por otro lado el mundo de la egiptología y las universidades en general no deberían cerrarse completamente al mundo exterior. De hecho, está sobradamente demostrado que los estudios superiores en general siempre se benefician del contacto con la sociedad civil, sea de masas o no y sea cual sea el nivel medio de educación. Dejar que las raíces de la cultura egipcia penetren profundamente en el imaginario común también significa ser capaz de comprometerse con un mensaje al que puedan llegar fácilmente incluso las personas que no son expertas en la materia.

Más allá de casos límite como la película "La Momia", existe un aluvión de grabaciones cinematográficas que demuestran el gran interés que despiertan los pueblos del Nilo también en el ámbito artístico, y no sólo en el de los estudios especializados. Navegando por los historiadores, se pueden encontrar fácilmente películas para todos los gustos y con los argumentos más diversos, que van desde la comedia de acción (protagonizada por Bud Spencer o Astérix y Obélix) hasta la reconstrucción histórica más exacta. Es dentro de esta última vertiente donde encontramos verdaderas obras maestras, sobre todo retratando la época de Cleopatra y Antonio tanto desde el punto de vista amoroso como político-estratégico. Por otra parte, muchos cineastas han sabido ir más allá del esoterismo fácil y del misticismo grosero, captando uno de los puntos fundamentales de la narrativa del Antiguo Egipto: esta civilización fantástica no necesita ni necesitará nunca inventos inútiles y vuelos de fantasía para ser interesante y llegar a ser (¿por qué no?) amada por el gran público. A menudo, la gente es capaz de contemplar las civilizaciones antiguas con tal naturalidad y sentir tal cercanía -casi inexplicable debido al larguísimo tiempo que separa las épocas- que el amor por esas historias antiguas se vuelve casi imposible de no amar. Por ello, el interés por la egiptología sólo puede beneficiarse de la difusión a gran escala de los medios de entretenimiento, aun cuando su calidad no sea sublime. De hecho, para un verdadero neófito en la materia, no será difícil descubrir más adelante incluso las ingenuas inexactitudes cometidas por personas que son artistas (y no historiadores) de profesión.

5.4 LOS SIGNOS TANGIBLES DE LA FORTUNA DEL ANTIGUO EGIPTO EN LA ERA MODERNA: EL TURISMO HISTÓRICO Y CULTURAL DE MASAS

Todos los elementos que hemos mencionado hasta ahora en este capítulo conducen al último eslabón de una cadena tan interesante como sólida y estrechamente interconectada. Hablamos, por supuesto, del turismo de masas que, desde la divulgación internacional de la interesantísima civilización egipcia de la Antigüedad, ha alimentado no sólo las arcas del

Estado sino también el entorno cultural del Egipto moderno. Este tipo particular del llamado turismo "cultural" es ahora una de las partidas más importantes del presupuesto nacional, recaudando lo que los expertos llaman con razón la parte más significativa de toda la economía nacional. Según los datos oficiales publicados en las últimas décadas, el punto más alto de ingresos por visitas turísticas (tanto extranjeras como nacionaes) se produjo en 2010, cuando los ingresos totales llegaron a pesar más del 10%. Desglosando aúnl más las cifras, se obtiene una perspectiva global aún más asombrosa: sólo en ese año, los visitantes alcanzaron la cifra de 15 millones, generando unos ingresos totales de 12.500 millones de dólares.

Este tipo de resultados no se produjeron por casualidad, ya que las políticas nacionales, incluso en medio de diversas revoluciones y crisis divisorias, comenzaron a partir de la segunda mitad del siglo XX a centrarse de forma significativa en la revalorización de este sector. Precisamente por ello, se eliminaron obstáculos institucionales y burocráticos para varios Estados occidentales, cuyos ciudadanos tenían que presentar hasta entonces visados especialmente estrictos y cumplir normas muy restrictivas. Tras la introducción de las nuevas instalaciones, muchos estados (incluidos algunos europeos como Holanda, Dinamarca, Finlandia y Austria) pudieron beneficiarse de esta innovación, participando activamente en un proyecto de crecimiento nacional que pronto se reabastecería. A partir del año siguiente a la introducción de las reformas, es decir, a partir de 1976, el nuevo plan quinquenal del gobierno condujo a la mejora asistida de las instalaciones de acogida, así como a la apertura de un fondo nacional para préstamos específicos. A partir de ese momento, los ingresos procedentes del turismo cultural aumentaron exponencialmente, gracias también a la implicación de expertos de gran calibre y al patrocinio de iniciativas de investigación histórica muy importantes. Esta parábola de gran refuerzo condujo finalmente a la creación de flujos que pueden definirse sin sombra de duda como "masivos", no sólo en términos de lugares urbanos y recreativos, sino también y sobre todo en términos de conocimientos histórico-culturales.

Una vez más, hay que señalar algunas notas negativas, pero para que conste no están relacionadas en modo alguno con el atractivo de la cultura egipcia per se, sino más bien con factores "exógenos" que afectaron negativamente a su rendimiento. En particular, las revoluciones que alcanzaron su punto álgido en 2011 dieron una sacudida decisiva a todo el

sector, enviando además una señal muy negativa al entorno académico y cultural. Estos dos aspectos se vieron especialmente socavados por los asesinatos planificados de periodistas e investigadores del sector a lo largo de los años, episodios inexcusables que continuaron (aunque más bajo el radar) en el tiempo posterior. Los recientes casos de Giulio Regeni y Patrick Zhaki no han hecho sino exacerbar la relación entre el mundo académico occidental y la esfera político-institucional egipcia. Como es obvio, el encarcelamiento y el riesgo para la vida de quienes viajan a Egipto con fines de investigación también ha reducido significativamente la imagen exterior del país, haciendo un gran flaco favor a los antiguos egipcios, un pueblo enamorado de la ciencia y de la sabiduría de los sabios. Por último, pero no por ello menos importante, la pandemia aún en curso ha asestado quizás un golpe definitivo al turismo local y balneario del Estado, que ha perdido de hecho una de las fuentes de ingresos más seguras y sustanciales del último siglo. Aunque las estimaciones recientes son difíciles de conseguir y de dudosa fiabilidad, puede decirse que el turismo cultural puede ser el subsector menos afectado por la crisis sanitaria mundial. Esto es especialmente comprensible si se tiene en cuenta que, al fin y al cabo, la fascinación por los antiguos egipcios nunca se desvanecerá: sobrevivir a otra pandemia o a una crisis militar y política es, por otra parte, una hazaña que ya ha logrado muchas veces esta tradición milenaria. Además, los estudios que pueden realizarse en torno a los antiguos egipcios tienen tantos campos de aplicación que existen cohortes enteras de estudiosos que sin duda seguirán alimentando una atracción natural e imparable por esta tierra. A pesar de todos los puntos dolorosos que acabamos de mencionar, hay que señalar que el turismo cultural sigue estando en el centro de las políticas gubernamentales para Egipto, como han declarado repetidamente los dirigentes actuales. Dado que representa una parte muy importante de los ingresos nacionales, es un buen augurio para el futuro del sector, ya que las inversiones centrales en este ámbito serán probablemente cruciales para la recuperación de la economía nacional en su conjunto.

5.5 LOS OBJETOS COTIDIANOS Y EL INGENIO EGIPCIO: CONEXIONES INESPERADAS

Además de ser grandes pensadores "abstractos", dedicados por tanto a los sistemas más elevados, los egipcios también supieron ser hábiles inventores pragmáticos. Por un lado estetas y por otro extremadamente dedicados a optimizar el trabajo, los objetos cotidianos que han llegado al mundo occidental gracias al ingenio de las gentes del Nilo son innumerables. A continuación, por tanto, nos gustaría compartir con usted algunos casos particularmente divertidos, interesantes o incluso extraños, que le harán retroceder en su imaginación a épocas perdidas hace mucho tiempo, para que se dé cuenta de a quién debemos pequeños gestos cotidianos a los que no damos importancia.

En primer lugar, podemos hablar del maquillaje, que fue inventado por los antiguos egipcios para realzar sobre todo los ojos y los rasgos de la parte superior del rostro. Los típicos adornos estéticos que sin duda habrá visto en las pinturas sagradas formaban parte a todos los efectos de la rutina diaria tanto de las clases altas como de las más pobres. Estéticamente sofisticado tanto para el sexo masculino como para el femenino, el maquillaje más utilizado se asemejaba a lo que hoy es nuestro delineador de ojos, así como a los homólogos de las bases y polvos faciales modernos. Los egipcios, que utilizaban el maquillaje para embellecer e iluminar sus rostros como signo de nobleza, también inventaron este truco con una función médica en mente: creían -con escasa base científica que puede no ser del todo errónea- que la mezcla de Kohl con la que rociaban sus rostros les ayudaba a protegerse de la insolación, las quemaduras solares y todas las enfermedades asociadas a la exposición constante a los rayos del sol.

Sin embargo, además de interesarse por la seguridad individual y médica, los egipcios también estaban profundamente preocupados por su seguridad doméstica, razón por la cual (unos buenos cuatro mil años antes del nacimiento de Cristo) crearon las primeras cerraduras jamás encontradas sobre la faz de la tierra. El mecanismo que idearon era muy similar al de las cerraduras más rudimentarias que aún se utilizan hoy en día, ya que consistía en un cerrojo que podía accionarse mediante el uso de una llave. Los materiales de construcción no solían ser ni demasiado elaborados ni demasiado resistentes, por lo que necesitaban ser de un tamaño especialmente grande para ser realmente inexpugnables. Para estar satisfechos con su trabajo, los egipcios llegaron incluso a construir cerraduras de más de medio metro de longitud, alcanzando unas

dimensiones que las hacían especialmente difíciles de utilizar. A pesar de este defecto -que más tarde fue limado y eliminado progresivamente por los romanos, hábiles alumnos de otros pueblos-, hay que atribuir a los egipcios la invención de un mecanismo que constituye la base de nuestra vida cotidiana.

Como nota final, nos gustaría traerles uno de los aspectos culturales-antropológicos más interesantes de todo el Antiguo Egipto. Todas las fuentes que han llegado hasta nosotros destacan que, en aquella época, los hombres debían llevar la barba y el pelo lo más afeitados posible, para evitar el espantoso calor y lucir siempre aseados. Algunos textos afirman claramente que ningún nativo llevaba barba larga, una característica física que, por lo tanto, también se utilizaba para reconocer el origen de la persona que se tenía delante. Por si este aspecto generalizado no fuera suficiente, la casta más alta junto con la faraónica, es decir, la sacerdotal, estaba obligada a ir completamente afeitada para poder acceder a sus funciones y privilegios. De hecho, tanto por razones rituales como higiénicas, la depilación se consideraba un símbolo de pureza absoluta y una conexión directa con lo divino. Un trabajo de este tipo, dados los escasos utensilios y el tiempo que se requería en aquella época para llevarlo a cabo, implicaba también que la persona que lo recibía tenía que estar muy bien de dinero y podía pagar a un barbero experto durante muchas horas. Además, este proceso, que era un verdadero ritual secundario, debía realizarse cada tres días, para cumplir con las leyes divinas. La importancia simbólica de la barba también está señalada por el hecho de que el propio faraón llevaba una barba especial (larga y cuadrada) los días de ceremonias religiosas o de grandes ocasiones políticas. Hay que decir que en este caso "llevar" es el verbo a utilizar porque tanto él como sus funcionarios más fieles compraban especialmente para estas ocasiones barbas ficticias peinadas con lana de oveja; sólo durante la ceremonia de vestirse y el momento de celebración propiamente dicho se utilizaba realmente este adorno, utilizando lazos especialmente creados que se ataban alrededor del cráneo y las orejas. El alto grado de importancia que la barba y el afeitado tenían dentro de la sociedad egipcia no debe, sin embargo, llevar a pensar que los barberos estaban especialmente bien pagados: en la práctica, eran una especie de vendedores puerta a puerta, que conseguían trabajo a diario con muy poca seguridad fija. Sin embargo, a pesar de este bajo salario, eran

profundamente respetados en sus comunidades de origen, donde actuaban como aglutinantes sociales y mentores, así como figuras profesionales de referencia en función de su disponibilidad y reputación.

CONCLUSIONES

Al haber llegado juntos al final de este viaje, hemos cubierto todos y cada uno de los aspectos de la cultura egipcia, sin, por supuesto, sobrecargar la discusión con detalles académico-científicos, porque éste no sería ciertamente el lugar adecuado para lanzarse a disertaciones demasiado profundas. Además, como seguramente ya se habrá dado cuenta simplemente sumergiéndose en este mundo día tras día, los pueblos del Nilo eran tan complejos, intrincados y profundos que a menudo ni siquiera el trabajo de toda una vida puede agotar todos sus aspectos individuales. Hacer justicia a una cultura tan interesante no significa, por otra parte, tratar de simplificarla al mínimo para que quepa en un solo volumen, ni tampoco intentar convertirla en un unicum homogéneo que aplanaría toda la obra. Al tratar los aspectos más estrictamente históricos y ponerlos al lado de elementos contemporáneos, hemos querido ofrecerle algo dinámico y al mismo tiempo preciso, que le sirva como estudio en profundidad para su disfrute personal, pero también como fondo general sobre uno de los pueblos más misteriosos y fascinantes que han existido sobre la faz de la tierra.

De este modo, el cuerpo principal del libro podría analizarse con una lente totalmente nueva y con una conciencia mucho mayor de la que podría tener un mero interés por el entretenimiento narrativo. En una intersección deliberada y perfecta, los mitos y las leyendas sólo pueden apreciarse de verdad si se tiene el bagaje necesario para comprenderlos plenamente, no sólo en su desarrollo superficial sino también en sus significados simbólicos y esotéricos. En estas conclusiones, es importante dar el debido valor al primero de estos dos aspectos narrativos, ya que es parte integrante de la historia antropológica local. Los estudios académicos sobre los símbolos y

las alegorías en la literatura han destacado durante generaciones su papel central en la configuración de todo un imaginario popular. Por si fuera poco, la narración y el relato siempre forman parte del legado global de un pueblo: es este vínculo indisoluble el que impide a cualquier aficionado dejar de lado los mitos, las leyendas y los cuentos populares.

De hecho, cada pueblo antiguo habla a través de sus imágenes específicas, mediante su lenguaje no sólo semántico sino también de imagen y conexión lógica, dejando traslucir sus concepciones sobre los más diversos ámbitos de la vida humana. De hecho, no es casualidad que en la historia del príncipe predestinado se pueda rastrear la profunda concepción que los egipcios tenían de las predicciones, el destino y el papel de la divinidad en la vida humana: aunque representaban una especie de excepción, transmitieron a través de este mito la figura de un nuevo héroe, completamente alejado de los equivalentes extranjeros de la época. Es precisamente en esto en lo que los egipcios diferían, por ejemplo, más que cualquier otra zona de los antiguos griegos, cuyo "tipo" de héroe era, en cambio, el de un hombre enfrentado a una elección necesaria e inevitable, que en cualquier caso habría conducido a su propia destrucción pero que, no obstante, tenía que hacer.

La esperanza, por tanto, es que con este libro haya nacido en usted el amor por un pueblo que produjo tanto, distinguiéndose de cualquier otro homólogo imaginable en ingenio, concepción de la vida y capacidad de imaginación. De hecho, parte de la fascinación que ejercen los antiguos egipcios se debe también a su alteridad con respecto a la matriz directa de la que procede nuestra cultura, a saber, la cultura grecorromana de origen, incluso después de las épocas faraónicas de las que le hemos hablado aquí. La diferenciación sistémica que separa inevitablemente los dos mundos hace del pueblo norteafricano un caso único e inimitable, aún parcialmente por descubrir y ciertamente por redescubrir con la misma curiosidad inicial cada vez que se tiene la oportunidad. Es por este tipo de mecanismo, inaplicable al estudio de los antiguos griegos o romanos por parte de un italiano debido a las influencias demasiado estrechas entre ambos, por lo que estudiar a los antiguos egipcios es tan importante. Adentrarse en un mundo prácticamente desconocido, en el que los puntos de referencia de identidad con respecto a nosotros son casi nulos, estimula al individuo a ir más allá de sus propios límites, ahondando en lo desconocido y

aprendiendo definitivamente a conocer al otro sin prejuicios ni ideas erróneas a priori.

MITOLOGÍA JAPONESA

CAPÍTULO 1

ORÍGENES DE LA MITOLOGÍA JAPONESA

La mitología, independientemente del país en el que nos encontremos, se ocupa de estudiar el complejo conjunto de tradiciones culturales que unen a una civilización, un pueblo o simplemente a un grupo de personas. Estas tradiciones suelen transmitirse inicialmente de manera oral y sólo posteriormente se escriben para no perder ningún detalle. A menudo, los temas tratados, los personajes o los espíritus narrados son de naturaleza religiosa, espiritual o incluso fantástica, por lo que siempre es muy complicado determinar el origen de la tradición mitológica de un país determinado.

A pesar de haber habido una gran influencia de la cultura china, sabemos que la mayor parte de la mitología japonesa tiene orígenes autóctonos. Dentro de esta disciplina encontramos, como se mencionó anteriormente, tradiciones shintoístas, budistas y creencias populares de todo tipo, relacionadas con prácticas de la vida diaria como la agricultura o la cría de animales. Esto hace que sea muy complicado distinguir con claridad lo que realmente pertenece al mito japonés y lo que está relacionado con la cultura religiosa.

El shintoísmo es una religión autóctona japonesa politeísta de naturaleza animista que incluye la adoración de muchos y diversos dioses llamados Kami. Estos no tienen representaciones físicas tangibles, sino más bien la apariencia de una presencia espiritual. Las divinidades son muchas, incluso porque incluyen la representación de todo lo que ofrece la naturaleza, desde las rocas hasta el cielo. Veamos entonces el origen del

nombre: Shinto significa literalmente "Camino de los Dioses", concepto que fue transmitido por la población durante mucho tiempo antes de que el budismo llegara a Japón. La religión no fue transmitida de manera escrita, ya que no incluye ningún texto sagrado ni una autoridad religiosa absoluta y de máxima competencia. La falta de textos escritos o personalidades superiores permite a los creyentes sentirse todos igualmente aceptados, pero al mismo tiempo compromete el verdadero significado de la tradición.

El pensamiento mitológico japonés que todavía se transmite hoy en día, también se basa en el "Kojiki", en italiano "Viejas cosas escritas" y es el libro de crónica japonés más antiguo de todos, también es el primer texto narrativo que nos ha llegado por parte de este pueblo. El texto fue escrito al principio del siglo VII por orden del soberano Tenmu del clan Yamato con el objetivo de contar y guardar la historia de Japón desde sus orígenes hasta su tiempo, pero también para legitimar y celebrar la presencia en el trono del propio soberano. Se lee entonces la historia desde la época de los orígenes mitológicos, durante los cuales vivían las divinidades shintoístas, llamadas Kami, hasta la emperatriz Suiko, que vivió entre el 592 y el 628 d.C.

Además del "Kojiki" y otros libros complementarios, los historiadores también tienen en cuenta el "Nihonshoki", también conocido como "Nihongi", en español "Crónicas de Japón", es decir, el segundo libro que tenemos en orden cronológico sobre la historia de Japón. Es más elaborado que el texto anterior, pero se centra principalmente en temas religiosos y su relación con la presencia de los emperadores. Sin embargo, también cuenta con relatos de la mitología japonesa, que enumera con una larga y confusa lista de nombres de todos los personajes. La narración llega hasta el año 697 d.C.

Antes del advenimiento del budismo y otras doctrinas de origen chino, la religión profesada en Japón era el Shinto. En ese entonces, Japón tenía un nombre diferente, que era Ji Pen, en español "País donde surge el sol" o "País del Sol Naciente", por eso todavía lo escuchamos llamar así.

Shin-to significa "Camino de los Dioses" o "Doctrina de los Espíritus" y proviene de la transliteración de una palabra china, Shen. Según los relatos y escritos clásicos, esta doctrina recopila todas las manifestaciones o representaciones que van más allá de lo normal en el curso de los

acontecimientos, hablamos entonces de todos los hechos que suscitan miedo, asombro o maravilla. Todo esto está contenido en el ciclo generador de Ying y Yang. Shen representa los espíritus y la fuerza vital, el conocimiento y la vitalidad.

Ying y Yang, por otro lado, tienen su origen en la filosofía china; los dos términos representan la dualidad del día y la noche, por lo tanto, ocupan el papel de los colores blanco y negro que se reflejan en la naturaleza.

Shin-to, por lo tanto, no es una palabra de origen japonés, sino que surge con la fusión de la sociedad con las tradiciones y creencias populares de origen chino.

La palabra tiene un significado muy similar al término Kami-no Mici, utilizado por los japoneses para referirse a la religión de sus antepasados.

Kami se refiere a todos los seres sobrenaturales, espíritus y poderosos que viven tanto en el cielo como en la tierra, cuya descripción o acciones son narradas en textos sagrados. Según estos últimos, la presencia de los Kami consagra la tierra nipona, ya que encarnan los elementos naturales que cubren el territorio: árboles, ríos, mares y montañas. Los Kami no son solo seres tangibles con fuerza sobrenatural, sino también los elementos naturales, fuerzas y perturbaciones más fácilmente reconocibles.

Exactamente como ocurre con los dioses habitantes del Olimpo griego y latino, también los Kami influyen en los hombres y actúan en su voluntad. Inculcan, de hecho, ideas sobre lo correcto, lo malo, lo bueno, lo lícito o lo ilícito, pero también sobre adaptarse o desadaptarse al entorno y a la sociedad.

Además, regulan el turno de los días, meses y estaciones del año, y actúan para generar el bien y el mal entre los hombres. Los dioses alineados en la facción malvada se llaman Magatsubuno Kami.

Antes de que todo fuera generado, la tradición nos cuenta que había un espacio infinito, Ohosora, en el que absolutamente nada existía, ni siquiera el sol, las estrellas, la tierra o el mar. Lo único que existía en el espacio infinito era el Dios Invisible del Cielo del Medio, en japonés "Amenominakano Kami", acompañado de otras dos divinidades: Takamimusubono Kami y Kamumimusubino Kami.

La liberación de su fuerza tomó la forma de una nube que invadió el espacio infinito y vacío y se dice que flotando generó algo parecido a un

pequeño brote de bambú brillante y transparente. El brote creció y generó una planta de bambú que se elevó convirtiéndose en inmensa y muy alta. De la crecida del bambú se generó Amatsu Kami, es decir, el firmamento y Ama, es decir, el Cielo.

Sobre el bambú, entonces, tomó vida el cielo, mientras que debajo, en las raíces, se separó una nueva criatura, la Luna.

Con la creación del Cielo, del Universo y de la Luna tomaron forma las siete divinidades que se dividieron luego en dos grupos: tres divinidades solitarias y cuatro parejas de dioses varones y mujeres.

Veamos entonces las primeras tres divinidades solitarias:

Kuminotokotacino Mikoto
Kunisatsucino Mikoto
Toyokumununo Mikoto

Kuminotokotacino Mikoto fue en absoluto la primera divinidad en aparecer junto con la generación del Cosmos. Él, nacido de la unión filosófica entre las tradiciones japonesas y chinas, fue considerado como la unión absoluta de los Cinco Elementos: Agua, Tierra, Fuego, Metal y Madera.

Kunisatsucino Mikoto y Toyokumununo Mikoto representan individualmente, respectivamente, el elemento Agua y Tierra.

Pasemos ahora a las cuatro parejas:

Ohijinino Mikoto y Suhijinino Mikoto
Ohotonojino Mikoto y Onotonobeno Mikoto
Omodaruno Mikoto y Kashikoneno Mikoto
Izanagino Mikoto y Izanamino Mikoto.

Las tres primeras parejas representan a los últimos tres elementos, es decir, Fuego, Metal y Madera.

La última pareja, por otro lado, representa de manera distinta el Ying y el Yang, del cual hablamos brevemente en el párrafo anterior. De la unión de estas dos diosas, únicas entre las siete fértiles, nacieron todas las demás diosas que pueblan la jerarquía divina japonesa, sino también todos los

seres humanos y las criaturas de la tierra. Nacen también las islas y los continentes, nacidos exactamente en las modalidades humanas.

1.1 EL NACIMIENTO DE LAS OCHO ISLAS JAPONESAS

Las ocho islas japonesas fueron creadas, como se mencionó en el párrafo anterior, por la unión entre Izanagino Mikoto e Izanamino Mikoto.

Los dos padres divinos vivieron mucho tiempo con sus criaturas, hasta que el señor del Alto Plano del Cielo los llamó y les pidió que transformaran los mares y océanos fangosos en tierra firme, que luego sería fecundada por ellos mismos con hombres y seres vivos. Los dos dioses, al estar en un puente flotante, tomaron la lanza que les dio el Señor del Alto Plano del Cielo y comenzaron a observar lo que estaba debajo, que entonces estaba dominado por el Caos.Izanagi tomó entonces la lanza y la sumergió en la profundidad. Al retirarla cayó una gota de barro que fue a construir la primera isla, Onogorojima, sobre la cual descendió luego la pareja divina. Al llegar a la isla plantaron la lanza en la tierra, generando así el Celeste Pilar, alrededor del cual construyeron su palacio real, Yahirodono.

De la unión de los cuerpos de los dos Dioses surgió la primera criatura, Hiruko, el niño débil. El hijo fue dejado en un barco para desaparecer en el mar. La segunda criatura tampoco fue satisfactoria y tomó el nombre de Awano Shima, feo y débil como el primero.

Los dos preguntaron entonces a los dioses por la razón de los dos primeros fracasos, pero ni siquiera los dioses fueron capaces de responder a sus dramas, En cambio, le aconsejaron volver a girar alrededor del primer pilar del palacio para unirse de nuevo. Los dos divinos amantes pusieron todas sus fuerzas en la tercera unión, de la que nació una gran isla, la mayor de las islas japonesas y tomó el nombre de Ohoyamato Akitsushima. Después de este gran éxito, los dos crearon otras islas: Tsushima, Sado, Shikoku, Iki, Kyuschù, Oki y Awaji.

Japón, para celebrar el nacimiento de las primeras islas, tomó el nombre de Ohoyashima Kumi, o el país de las ocho islas. Sin embargo, la procreación no cesó y se generaron otras islas, mientras que las rocas, las islas y las tierras fuera del dominio japonés, fueron producidas por la espuma del mar.

Más tarde, también generaron otros dioses con imágenes y semejanzas similares, pero abordaremos estos relatos en el capítulo 3.

CAPÍTULO 2

EL SOL, LA LUNA Y EL VIENTO

Ya hemos visto en el capítulo anterior que la mitología japonesa tiene sus orígenes en la religión más extendida en la población: el sintoísmo. También hemos dicho que los dioses son muchísimos y revisten tanto las fuerzas naturales como los elementos que caracterizan la naturaleza.

Los dioses más importantes son el Sol, la Luna y el Viento. Pero como no hay leyendas o narraciones escritas, las versiones de las historias que narran el nacimiento o las vicisitudes de las divinidades son múltiples, así que vamos a analizar las más importantes y conocidas.

La primera diosa que observaremos es la diosa Sol, en japonés Amaterasu-ō-mi-Kami (天 照 大 御 神), más comúnmente Amaterasu. Literalmente, el nombre no significa Sol, sino Gran Diosa.

El segundo es el dios del viento, Fūjin (風 神), protector de su hermano el dios del trueno y el rayo, Raijin.

El tercero y último será una deidad a la que ya nos hemos referido en el primer capítulo, porque está implicado en el nacimiento de la bóveda celeste y en los orígenes mitológicos de Japón: el dios de la luna, en japonés Tsukuyomi (ツ ク ヨ ミ , 月 讀), también llamado Tsukuyomino-mikoto (ツ ク ヨ ミ ノ ミ コ ト 月 夜 見 尊).

2.1 EL NACIMIENTO DEL SOL

Sobre el nacimiento de la deidad del sol, Amaterasu, hay muchas teorías y leyendas transmitidas oralmente, pero veamos las tres principales.

A esta deidad tan importante se le consagró el templo sintoísta de Ise-jingu, situado en la prefectura de Mie, Ise. La primera construcción del templo, según la tradición, tuvo lugar durante el reinado del undécimo emperador japonés, que vivió entre el 29 y el 79 d.C., *Suinin-Tennō. Otros historiadores sitúan la construcción del edificio durante el período Asuka, entre 538 y 710 d.C. El templo fue construido varias veces y lo que podemos disfrutar hoy es el sesenta y dos, realizado en 2013. Está prevista una nueva construcción de 2033.*

La importancia del dios del sol viene dada por la legendaria descendencia de esta deidad de toda la estirpe imperial japonesa, por lo que el símbolo asumió un valor nacional y fue colocado en la bandera.

Vemos entonces las tres versiones del nacimiento del dios del Sol.

Hemos dicho que el "Kojiki" es el texto histórico más antiguo e importante en la tradición japonesa, de donde los estudiosos de la mitología japonesa obtienen más información.

En este texto se narra la primera de las versiones que veremos en este capítulo sobre el nacimiento de Amaterasu: se dice que Izanagi, el padre de todos los Kami había hecho un viaje al mundo subterráneo, Yomi-no-kuni, con el fin de traer consigo a su esposa y hermana Izanami ahora fallecida. La muerte de su esposa fue causada por la concepción del kami del fuego, Kagutsuchi.

Al regresar del viaje, Izanagi tuvo que ir al río para realizar un ritual de purificación del reino de los muertos.

Durante el ritual, la tradición dice que él engendró de su ojo izquierdo a la deidad Amaterasu.

Siempre en el mismo texto se cuenta que los tres primeros hijos de la pareja divina Izanagi e Izanami se repartieron entre ellos de manera autónoma las tareas más importantes y solo Amaterasu eligió el papel de la Diosa del Sol.

En el "Nihongi", el otro registro del que ya hemos hablado, se dice en cambio que la pareja Izanagi e Izanami creó inmediatamente todas las divinidades y fueron ellos quienes asignaron a sus hijos las tareas divinas. En una variación del texto se dice que fue Izanagi quien creó durante una ceremonia Amaterasu, cuando miró en el espejo a Yatano Kagami que sostenía en su mano. Este último es uno de los tres tesoros sagrados de las insignias imperiales de Japón.

2.2 EL NACIMIENTO DE LA LUNA

La deidad de la luna es la segunda hija de Izanagi. El nombre japonés, Tsukuyomi, asume muchos significados debido al ensamblaje de los términos que componen la palabra. Algunas teorías sostienen que Tsukuyomi es la fusión de las palabras tsuki y yomu. La primera significa Luna y mes, la segunda leer y contar.

Otra interpretación toma como referencia otro nombre con el que se llama la divinidad: Tsukuyomi-no-mikoto. El primer término Tsukiyo significa noche iluminada por la luna, mientras que miru significa mirar.

El nacimiento de Tsukuyomi está ligado a Amaterasu, que hemos visto según una leyenda nacer del ojo izquierdo de su padre. La divinidad de la

Luna nace, por la misma tradición, del otro ojo del padre durante la purificación junto al río.

Otra leyenda, al igual que el Sol, nació del mismo espejo Yatano Kagami que Izanagi llevaba en su mano derecha.

Más tarde, la deidad subió al Takama-ga-hara, la meseta del paraíso, el hogar de todos los Kami para vivir con todos los dioses, incluida la hermana Amaterasu, a quien algunos incluso llaman su esposa.

Llegado a la casa divina, fue acogido, según la leyenda, con un banquete preparado por el Kami de la comida, Uke-Mochi. La deidad de la Luna comió la comida preparada agradablemente, pero cuando descubrió que los platos habían sido producidos por los orificios de Kami, se enfadó y lo mató. De este episodio surgió también una disputa con la divinidad Amaterasu, que decidió trasladarse en la bóveda celeste para no estar más cerca de la Luna, pero profundizaremos más adelante esta historia.

2.3 EL NACIMIENTO DEL VIENTO

Fūjin (風 神), el dios del viento, aparece a menudo en la iconografía mitológica japonesa junto con su hermano Raijin, el dios del trueno y el rayo, por lo que no podemos dejar de referirnos a él en este relato.

El dios del viento fue creado precisamente para proteger el cielo de los rayos y truenos de su hermano.

Fūjin también nació de Izanami. La Diosa decidió un día dispersar la niebla que cubría la tierra con su aliento y de este soplo nació precisamente el Dios del Viento, que no es otra cosa que el soplo y el aliento de la madre.

La deidad ya estaba presente durante la creación del mundo, por lo que es una de las más antiguas de la tradición mitológica japonesa.

Izanami también es recordada como la deidad protectora y generadora de la muerte, así como la esposa y hermana de Izanami y madre de los dioses.

CuandoFūjin abrió su saco durante la creación, sacó todos los vientos que barrieron la niebla matutina que cubría la tierra y luego se posaron entre el cielo y esta última, dando así la oportunidad al sol de brillar y calentar el suelo.

La divinidad está representada iconográficamente precisamente con esta bolsa que en realidad tiene un origen occidental, porque parece casi un manto o un chal que solía llevar Oado, el dios griego Boreas.

Además, al igual que su hermano Raijin, a menudo es representado como un Oni, es decir, personajes folclóricos muy similares a los demonios con ojos rojos, la piel verde, este grueso saco lleno de vientos y una capa de leopardo muy similar a la costumbre de la divinidad griega Dioniso.

Raijin es muy parecido a su hermano, pero claramente no tiene bolsa. En cambio, lleva consigo grandes tambores, los Taiko, tiene una expresión muy feroz, aterradora y mala, y el cabello es muy ligero, similar a los de un ogro.

Esta deidad nació después de la muerte de su madre, la diosa Izanami, en descomposición.

CAPÍTULO 3

LOS DIOSES MITOLÓGICOS

Ya hemos visto en el primer capítulo que los dioses de la mitología japonesa toman el nombre de Kami y hemos descubierto las historias de las que han caracterizado el origen de esta tradición. En este capítulo veremos con más detalle lo que significa el término en cuestión y luego analizaremos algunas deidades menores con el fin de hacer la lectura de los próximos capítulos, aún más constelados de mitos y leyendas, más simple y quizás intuitiva.

Por lo tanto, primero venimos a entender lo que son los Kami. Normalmente por comodidad, como hemos hecho con el título del capítulo, se suele traducir el término con la palabra divinidad, precisamente porque de esta manera los historiadores han trabajado en el mundo occidental durante el estudio de los textos mitológicos de origen griego o latino. Los dioses occidentales, en efecto, tienen semejanzas humanas y también características físicas y morales típicas de los mortales. En el mundo asiático y japonés, en cambio, los Kami tienen su origen en el sintoísmo y son precisamente los maestros teólogos de la disciplina los que nos explican que malentendidos como los que acabamos de describir corren el riesgo de socavar el verdadero sentido de la tradición. La palabra Kami tiene un significado muy particular y complejo, ya que no se puede traducir con un solo nombre, adjetivo o verbo, sino que se necesitan muchas palabras con significados muy similares entre sí. A menudo la vemos traducida en términos de fuerza, intelecto, instinto o incluso poder divino. En italiano podríamos utilizar también Numi, que indican precisamente la fuerza intelectual divina.

El japonés, a diferencia de las lenguas neolatinas como el español, no tiene diferencia entre singular y plural, por lo que Kami no es un nombre contable. En cambio, existe la diferencia entre masculino y femenino, por lo que para el primer grupo tenemos Kami-gami, para el segundo Megami, pero nunca utilizaremos esta distinción en el libro.

Los Kami precisamente porque no son personas o personajes físicos, existen en cuanto representación de los efectos de la naturaleza sobre la tierra, así que hablemos de las islas, de las tierras emergidas, de las montañas, pero también de las simples rocas o fuerzas naturales, entre las cuales precisamente el Viento, las tormentas o las estrellas. Esto se debe a que el espíritu es encontrar lo que la Tierra y el Universo ofrecen para poder estar agradecidos y, por lo tanto, rendir homenaje por lo donado.

Son también, según las teorías religiosas sintoístas, representaciones de personalidades importantes, entre las cuales podemos citar a los emperadores pero también a los antiguos clanes progenitores de la estirpe japonesa; en este caso no encarnan a hombres o jefes individuales, sino todo el clan. Finalmente, el término Kami también se utiliza como un cargo honorífico asignado a personalidades prominentes.

Los kami, además de cubrir lo que hasta ahora hemos dicho, son también la representación de un concepto importante, lo que en japonés se dice musubi. La palabra proviene de una leyenda de origen chino, que dice que cada uno de nosotros tiene su propio destino conectado con el de otra persona a través de un hilo rojo atado al dedo meñique de la mano izquierda. El término Musubi entonces se convirtió en la conexión y el vínculo entre las personas, pero también con el universo. Luego veremos en el capítulo 6.13 la leyenda completa.

Los Numi, representados por la unidad y la energía de conexión, se consideran los ejemplos y modelos a los que el hombre debe tender para convertirse en un ser justo.

Existen muchísimos Kami, no se puede numerarlos por cuantos son, pero todos tienen aproximadamente las mismas cinco características que vamos a ver a continuación.

1. Aunque cada divinidad es diferente, existen unos 300 tipos y cada uno tiene una funcionalidad diferente. Los

kami se clasifican por un propósito o razón operante.

2. Los kami se caracterizan por una esencia bivalente tan internamente dividida y separada: existe un alma buena, justa y caritativa y otra en cambio mala, orgullosa y casi vejatoria. La primera toma el nombre de nigi-mitama, la segunda en lugar de ara-mitama. Pueden generar fortunas y riquezas, pero también catástrofes, desacuerdos entre los hombres y destrucciones. Para obtener la supremacía del alma buena, el Kami debe ser apaciguado con regalos y oraciones de los hombres.

3. Los kami, a pesar de su dualidad interna, todavía están llamados a gobernar y cuidar a los hombres que rodean su ámbito específico de actividad, pero también el entorno mismo que representan.

4. Los Numi son al mismo tiempo invisibles al ojo humano, habitan en los lugares de culto que el hombre mismo edifica para ellos, en los fenómenos naturales o en los ritos y rituales religiosos dedicados a ellos.

5. Los Kami nunca se quedan en un solo lugar. Si pensamos en la divinidad del viento, podemos imaginar que no puede quedarse quieta en un solo lugar, sino que atraviesa toda la tierra. Al mismo tiempo, los dioses visitan a los hombres y a los templos que han realizado para disfrutar de lo que se ofrece y prepara.

Si los dioses occidentales viven oficialmente en el Monte Olimpo y luego se mueven a la Tierra, también lo hacen los kami, que en realidad

están escondidos en el mundo y viven en una especie de existencia complementaria muy similar a la nuestra. Este lugar se llama Shinkai.

Vivir en armonía con los Kami significa ser inspirado por la naturaleza con conciencia, tomando así el Camino de los Kami, kannagara no michi.

Hemos visto en el primer capítulo que los primeros cónyuges divinos son Izanagino Mikoto e Izanamino Mikoto, los cuales han engendrado los primeros tres hijos: el dios del Sol, Viento y Luna. A continuación, dijimos, se crearon las ocho islas de Japón, pero no solo. Veamos las otras islas generadas por los dos.

- Awazi, dios de la isla japonesa Awazi
- Sado, dios de la isla japonesa de Sado
- Honshū, dios de la isla japonesa de Honshū
- Kyūshū, dios de la isla japonesa de Kyūshū
- Iki, dios de la isla japonesa de Iki
- Shikoku, dios de la isla japonesa Shikoku
- Tsushima, dios de la isla japonesa de Tsushima

Por lo tanto, llegamos a conocer la historia o algunas leyendas transmitidas sobre el nacimiento de algunos Kami, dejando de lado los relacionados con la historia de las islas, de los que ya hemos hablado anteriormente.

3.1 KAGUTSUCHI

Kagutsuchi es el último hijo de Izanami e Izanagi y está clasificado en la mitología japonesa como el Kami del fuego. El "Kojiki", el texto de referencia más utilizado, también lo recuerda a menudo con el nombre Hinokagatsuchi, ya que Hi significa fuego y literalmente el nombre en su totalidad asume el significado de luz, brillo, fuerza y poder.

Leemos la historia del nacimiento de esta deidad directamente del texto de referencia antes citado:

La leyenda cuenta que Izanagi y su compañera y hermana Izanami engendraron a todos los kami, cada uno con un papel específico. En el momento del último parto, el de Kagutsuchi, Izanami resultó gravemente herida por una quemadura que la llevó a morir poco después, dejando así la divina residencia para ir al más allá.

A raíz de la enfermedad de Izanami, Izanagi logró engendrar otros Kami, que representan una segunda generación de hijos.

Sin embargo, cuando Izanagi se dio cuenta del desafortunado final de su esposa, se enfadó y se desvió hasta el punto de empuñar la Espada del Cielo, en japonés Ame-no-Ohbari, y mató a su último hijo. Con este gesto, el cuerpo de Kagutsuchi se dividió en ocho partes, un número que ya hemos visto en la mitología con las islas de Japón. En este caso, sin embargo, representa a los Kami protectores de las montañas, los Yama-no-Kami principales cuyos nombres vemos inmediatamente:

- To-Yamatsumi, engendrado por la cabeza.
- Oku-Yamatsumi, engendrado por los órganos reproductivos.
- Masaka-Yamatsumi, engendrado por el pecho.
- Odo-Yamatsumi, engendrado por el estómago.
- Ha-Yamatsumi, generado por el pie izquierdo
- Hara-Yamatsumi, engendrado por el pie derecho.
- Kura-Yamatsumi, generado por la mano izquierda
- Shigi-Yamatsumi, generado por la mano derecha

Además de los mencionados anteriormente, nacidos como se mencionó de una de las ocho partes del cuerpo en las que el Kami fue dividido por su padre, debemos agregar dos más: Ōyamatsumi y Konohananosakuya-hime. El primero es el protector de los soldados y marineros y se dice que es en realidad el gobernador de todas las montañas. La segunda es la hija, protectora del monte Fujisan.

3.2 AMA - NO - UZUME

Ama-no-Uzume es una deidad de género femenino y esposa del espíritu Sarutahiko Okami, que veremos sección 3.20.

Esta deidad es tradicionalmente asignada al espíritu del amanecer, por lo que todos los mitos relacionados con el eclipse están relacionados con ella.

No conocemos la historia del nacimiento de la diosa, pero vamos a descubrir juntos cuál fue el episodio que la hizo conocida entre los numas japoneses y que tal vez sanciona una especie de nacimiento de la aceptación entre los divinos compañeros de la diosa del alba, inicialmente no considerada como su igual.

La tradición nos describe de dos maneras la efigie de este Kami: una nos la cuenta como una joven y esbelta doncella, la segunda como una flaca viejecita. En ambos casos, veremos en la leyenda, aparece como una mujer particularmente concienzuda e ingeniosa. Veamos entonces su historia.

Un día, la diosa del sol, Amaterasu, decidió desafiar a su hermano protector de los vientos, Susanoo. Si la primera era conocida por la amabilidad, la luz y el calor que daba a la tierra, la segunda era menos amable y más impredecible.

Ese día, los dos hermanos decidieron competir en una carrera de velocidad en la carrera y al final ganaron Amaterasu, enojando tanto a su hermano que, caprichoso como las leyendas siempre lo han descrito, decidió vengarse destruyendo todos los campos de arroz que su hermana había hecho prósperos con su calor, además, encontró un caballo, lo mató y lo decapitó, lanzando luego la cabeza en el palacio de la divinidad.

Sin embargo, esta reacción de Susanoo enfureció y asustó a la diosa del Sol, que decidió privar a toda la tierra de su presencia y sus beneficios al refugiarse en una cueva. Todos los dioses trataron de llamar a la puerta del otro para disuadirla de salir, pero nadie pudo sacarla.

Cuando todos los dioses fracasaron, apareció la pequeña Ama-no-Uzume, la diosa del amanecer. Debido a que era muy pequeña y poco considerada por los otros dioses, nadie le creyó cuando prometió que sacaría a la Diosa de la cueva.

Para hacerlo, tomó un espejo y lo puso frente a la entrada del antro, luego tomó un barril de sake vacío y lo giró para crear un pedestal sobre el cual pararse. Subió y comenzó a bailar enérgicamente, divertido y adictivo. Ama-no-Uzume saltaba, giraba y bailaba alegremente, tanto que perdió toda su ropa y se quedó completamente desnuda, pero esto no detuvo el baile.

Su baile atrajo a muchos dioses, que llegaron a la cueva comenzaron a aclamar a la pequeña diosa y a participar en su baile.

Amaterasu entonces, intrigada por el ruido y los gritos de alegría, decidió entender lo que estaba sucediendo fuera del refugio. Se acercó a la salida y vio la escena, pero así hizo salir del antro un rayo de sol y de luz que reflejó de manera cegadora sobre el espejo.

Los dioses presentes en el baile se dieron cuenta enseguida de la presencia del Sol, entonces no esperaron ni un instante e inmediatamente se apresuraron a sacarla de la cueva.

Amaterasu estaba bastante sorprendida de haber sido tomada por la fuerza y contra su voluntad, pero las danzas de la diosa del Alba y todo el clamor y la alegría que ésta había generado, le hicieron pasar la rabia y sobre todo el miedo y decidió volver a vivir al aire libre, Así que la Tierra volvió a ser calentada e iluminada.

En cuanto a Susanoo, fue desterrado del cielo por su comportamiento ilícito, incorrecto y poco inclinado a una divinidad.

3.3 SUSANOO

Ya hemos percibido en el párrafo anterior la presencia de un Kami un poco más rebelde que los demás, menos amoroso y más impulsivo y estamos hablando de Susanoo, el tradicional representante, según el sintoísmo, de las tormentas, del mar y de los huracanes.

La historia de esta deidad se originó con la divinidad paterna de todos los dioses, Izanagi, quien hizo un viaje al Yomi, el reino de los muertos, visitando a su hermana y compañera fallecida Izanami.

Después del viaje, la deidad padre estaba realizando uno de los movimientos básicos del Judo, el harai, también llamado "cadera rota". Durante el movimiento comenzó a fluir por la nariz de Izanagi del agua y de este movimiento nació su hijo Susanoo, que fue inmediatamente encargado por su padre para cuidar de los mares.

La tarea asignada no agradaba particularmente al Kami, que en cambio se sentía muy aburrido, por lo que abandonó los mares para dedicarse a su verdadera índole belicosa, iracunda e indolente que desahogó contra los seres humanos pero también contra los otros Kami mediante gestos violentos.

Como hemos podido descubrir en el apartado 3.2 una de las principales víctimas de su aburrimiento fue la hermana Amaterasu y después del episodio que vio a la diosa encerrada por el miedo en una cueva y los campos arados, los animales y las provisiones de los hombres destruidos, Susanoo fue exiliado para siempre de la Tierra y se vio obligado a vivir en la región de Izumo, que lleva el nombre de la madre de los Kami, Izanami.

Después de este episodio punitivo muy fuerte e irreversible, Susanoo reconoció sus propias culpas pero sobre todo sus propios deberes, así dejó de lado su carácter belicoso y comenzó a trabajar por la defensa de la humanidad mediante obras y gestos dirigidos al bien.

Las leyendas nos cuentan que será esta deidad la que salvará a la joven Kushinadahime destinada a las fauces de Yamata no Oochi, una serpiente con ocho cabezas.

3.4 SUKUNA - HIKONA

Esta deidad también es conocida como Sukunabikona, Sukuna-bikona, Sukuna-biko-na, Sukuna-biko. No solo eso, a menudo se le llama también con el nombre de divinidad inmigrante, ya que proviene del otro lado del mar. Sin embargo, esta es, según la tradición sintoísta, la divinidad de la agricultura, el conocimiento, la magia, la curación, el sake y los onsen.

El Nume es conocido por sus habilidades en el arte médico, conoce la magia y también es a menudo reconocido como el maestro de la brujería entre los Kami.

Los onsen son los tradicionales baños termales japoneses que suelen encontrarse tanto al aire libre como en interiores, aunque la tradición solo los quiere al aire libre y pueden tener tanto destino público como privado. Los baños se realizan en completo nudismo, porque los japoneses encuentran muy importante el compartir y la comunión de la desnudez, capaz de romper barreras y prejuicios y permite conocer a fondo a las personas que nos rodean en una situación totalmente natural, familiar y relajada. Los baños termales también hoy se dice que traen beneficios a la salud de las personas que los practican.

La madre generadora de Sukuna - hikona fue una de las primeras divinidades de los orígenes, que ya conocimos en el primer capítulo del libro y toma el nombre de Kamimusubi (también llamada Kamumimusubino Kami) y forma parte de la triada que generó la tierra y el cielo.

Sukana - hikona suele ser representado como un enano a menudo en compañía de la deidad Ōkuninushi de la que hablaremos más adelante.

Sin embargo, hay una razón por la que este Kami también está relacionado con las fuentes termales y su historia se guarda en este mito: la leyenda cuenta que durante una de las muchas aventuras de Sukana-hikona con su compañero Ōkuninushi, el primero enfermó, así que el amigo decidió ir a las aguas termales de Dogo para sumergir en las aguas a la deidad debilitada. Las termas dieron fuerza a Kami y lo curaron, así que comenzó a bailar sobre una roca en la que se grabaron sus pequeñas huellas, que luego quedaron famosas bajo el nombre de Tamanoishi. La roca se conserva en Dogo. A raíz de este episodio las aguas termales crecieron en importancia convirtiéndose en aguas curativas frecuentadas tanto por Kami como por los mortales.

Fue este episodio de enfermedad lo que dio tanto valor al espíritu de Kami, pero no solo, sino que también se le atribuyó la salvaguardia de la medicina y el cuidado tanto de los hombres como de los animales. Sus habilidades fueron puestas a prueba por la emperatriz Jingu durante su

maternidad: Sukana - hikona fue invocado por la mujer mientras viajaba, ya que sufría dolencias y pedía su presencia para que el feto estuviera a salvo de cualquier calamidad.

Desde entonces, el Kami ha sido invocado para proteger contra cualquier calamidad, animal rastrero o insecto que pueda dañar los cultivos.

Hemos dicho que Sukana - hikona es el inventor del sake y según la tradición fue él quien enseñó a los hombres cómo obtener la bebida típica del arroz. El nombre se le dio durante un brindis por un banquete de la emperatriz Jingu.

Debido a su proximidad a la comida, Kami suele estar en compañía de otra deidad, Uke-mochi.

3.5 ŌKUNINUSHI

Vinculado al Kami Sukana-hikona, a esta divinidad se le atribuye la salvaguardia de la identidad nacional, de los negocios, de la medicina y de la agricultura. Según la tradición sintoísta, vivía en la provincia de Izumo en el nombre de señor y gobernante de la misma, hasta que fue derrocado por Ninigi, sobrino de Amaterasu, diosa del Sol. Para compensar la pérdida real, se le confió el reino invisible de la magia y los espíritus. Fue él quien creó el primer reino sintoísta bajo la sugerencia de Sujin, el primer emperador japonés probablemente existió.

Cuando Ōkuninushi estaba a cargo de Miho, vio un pequeño bote formado por una flor que se movía entre las olas. Acercándose reconoció en su interior a un hombre pequeño, del tamaño de un pulgar humano. Entonces el Kami lo tomó y le pidió que se presentara a él por su nombre. La pequeña criatura le respondió mordiéndole la mejilla. Fue un sapo, que había visto la escena, quien reveló la naturaleza de ese enano y le dijo a Ōkuninushi: "Ese es Sukuna-hikona, hijo de Kamimusubi". Ōkuninushi quedó impresionado por su pequeño tamaño, no podía creer que el hijo de un Nume pudiera ser tan poderoso como pequeño, por lo que lo llevó inmediatamente a Kamimusubi, para obtener la confirmación de su parte de que era realmente su hijo. La deidad confirmó la naturaleza del pequeño

Kami y ordenó a este último que ayudara a Ōkuninushi a completar la obra que se le había confiado: construir la tierra japonesa.

Fue durante esta colaboración que Sukana- hikona inventó varios medicamentos y hechizos para curar enfermedades o protegerla de ellas.

Los dos amigos se despidieron y se separaron en las islas Amaji, cuando Sukana - hikona se subió a un grano de mijo que al doblarse lo hizo rebotar en el país legendario de Tokoyo no Kuni.

3.6 UKE - MOCHI

Hablando en el párrafo 3.4 de la historia de Sukuna - hikona, nos encontramos con una deidad que a menudo lo acompaña, Uke- mochi, literalmente traducida como la diosa que posee la comida. También se puede encontrar con el nombre Ōgetsuhime-no-kami.

En la tradición es precisamente la diosa protectora de la comida y los alimentos. La diosa es, según algunas tradiciones, la esposa del Dios del arroz, Inari.

Esta tarea le fue encomendada cuando asistió a un banquete del que ya hemos hablado anteriormente. Uke- mochi organizó esta fiesta en representación de la hermana y deidad del Sol Amaterasu e invitó al dios de la Luna, Tsukuyomi. Fue la diosa quien preparó los platos y la comida generando todo desde su propio cuerpo: del ano salió la caza, luego girando hacia el océano escupió un pez de la boca y, finalmente, mirando un arrozal, apareció con un golpe de tos un tazón lleno de arroz.

Al principio, el dios del viento comió lo que se le propuso, ya que era muy apetitoso y sabroso, pero cuando se enteró de las modalidades de su preparación, Estaba tan disgustado que quiso vengarse del Kami que primero lo preparó y luego lo obligó a comer entre mentiras, así que actuó y mató a Uke-mochi.

El cuerpo muerto de la Diosa no dejó de producir alimentos, de hecho comenzaron a aparecer y saltar del cuerpo de granos de arroz, mijo, frijoles

e incluso, de las cejas, gusanos de seda.

3.7 INARI

También llamado Oinari, Inari es el Kami dedicado no solo al arroz, sino también a la fertilidad, a la agricultura, a la industria (entendida como obra y trabajo) y a los zorros. Inari es uno de los Kami más particulares y difíciles de reconocer, ya que a veces se representa en forma de hombre, como el marido de Uke- mochi, otras como una mujer y otras como un andrógino, por lo tanto con ambas características al mismo tiempo.

En la mayoría de los casos, se cree que Inari es un viejo portador de arroz, pero según los estudios de Karen Ann Smyers toma la apariencia de una diosa joven que lleva la comida. Pero aún así, hay representaciones del Nume que lo ven como un bodhisattva andrógino, es decir, el que ha encontrado su nirvana y sigue buscándolo a través de la compasión.

Finalmente, a veces la deidad aparece bajo la apariencia de una serpiente, un dragón o, según algunas leyendas, un día se le apareció a un hombre malvado con la apariencia de una araña vengativa monstruosa.

De hecho, también se considera no solo como una unidad individual, sino como un colectivo entero de un número que varía de tres a cinco Kami tanto para la tradición sintoísta como para la budista.

Los zorros (en japonés kitsune) que a menudo se retratan con él, como protector de estos, son de color blanco y desempeñan para él el papel de mensajero.

3.8 RYUJIN

También conocido como Ōwatatsumi, Ryujin es tradicionalmente la deidad asignada a la protección de los mares y las aguas.

Su nacimiento sigue siendo la religión sintoísta, la cual cuenta que la divinidad es hija del Kami Izanagi y que ella vino al mundo después del conocido viaje de su padre al más allá por su compañera y hermana fallecida. A su regreso, sabemos que la deidad se vio obligada a purificarse con un baño en el mar, al final del cual engendró a Ryujin, convirtiéndolo así en el gobernante de los peces, de todas las criaturas vivientes en el mar y el controlador de las mareas. No solo eso, también tiene el poder de mover las aguas de los océanos y las corrientes marinas a través del uso de dos gemas mágicas, Kanju y Manju. El Kami es de naturaleza benevolente, regula el mar para facilitar las necesidades humanas y evitar accidentes o daños a su obra.

Generalmente se representa a través de dos modos: como un dragón de color verde con una enorme boca, o como un viejo sabio y valiente que vive en un gran palacio de corales rojos y blancos en el fondo del mar. En el edificio se comporta como un anfitrión servicial y acogedor. También es acompañado a menudo por algunas criaturas con la función de mensajero, los Watatsumi, o seres marinos monstruosos. No solo los monstruos, sino también todas las criaturas del mar, como los peces, las tortugas o las medusas, son tradicionalmente sus sirvientes.

Ryujin es conocido como el padre de la diosa Otohime, que veremos con más detalle en el siguiente párrafo.

3.9 OTOHIME

El nombre más común de la deidad Otohime es Toyotama-hime, cuyo significado es Joya brillante, por lo que se la reconoce como la deidad del sonido.

Se representa como una hermosa mujer vestida con un vestido siempre mojado. La hermosa mujer, sin embargo, en el momento en que actúa según lo que se le ha confiado como divinidad, asume la apariencia de un dragón similar al padre.

Fue su padre Ryujin quien la casó con Hoori, el hijo de Ninigi y Konohana.

Otohime conoció a Hoori cuando éste, tratando de pescar con su hermano Hoderi, se encontró privado de todos sus anzuelos, por lo que fue al fondo del mar para recuperarlos. Durante la búsqueda vio a Otohime e inmediatamente estalló el amor entre los dos jóvenes, así que se presentaron al padre de la diosa para pedirle el consentimiento y la bendición. El dios del mar accedió a la unión y ordenó a sus peces que ayudaran al Kami a recuperar todos los anzuelos perdidos. Pero esto es solo una anticipación, veremos más adelante la leyenda completa.

Los dos amantes se casaron y tuvieron un hijo. Fue durante el parto que Otohime se convirtió por primera vez en dragón.

La leyenda nos dice que el emperador Jimmu es el sobrino de Otohime y Hoori, lo que convierte a Ryujn en uno de los antepasados del emperador.

3.10 EBISU

Ebisu, a menudo también narrado bajo el nombre de Webisu, Hiruko o Kotoshiro- nushi- no-kami, es el dios protector de los pescadores, de los mercaderes, de la fortuna, de la buena fortuna y de la salud de los niños y recién nacidos. Precisamente porque es el protector de la fortuna, forma parte del grupo de los Siete Dioses de la Fortuna, del que hablaremos al final de este párrafo. Dentro de los Siete, él es el único de origen japonés.

El nombre Hiruko, el más antiguo, en realidad significa bebé sanguijuela. Una de las leyendas cuenta que fue el primero de los hijos de la primera pareja Kami, Izanagi e Izanami. Hemos dicho en el primer capítulo que el primogénito de los dos fue tan débil que fue abandonado en el mar, de hecho Hiruko, el primogénito divino, nació según algunos estudiosos sin huesos, según otros sin los miembros. Lo que causó todas estas deficiencias físicas al pequeño Kami fue un error de los padres durante el matrimonio. Los dos, de hecho, no realizaron completamente uno de los muchos rituales que estaban llamados a hacer.

Como el pequeño no tenía la posibilidad de sostenerse de pie, dijimos que fue puesto por sus padres en un barco de flores y juncos y abandonado en el mar, donde tuvo que luchar durante mucho tiempo para poder seguir con vida. El mar lo llevó a las costas de Ezo, una de las ocho islas situadas al norte de Japón. Aquí fue recogido y criado por Ebisu Saburo, un hombre de la población ainu.

Cuando la pequeña deidad llegó al tercer año de vida, comenzaron a crecer sus piernas y luego todo su esqueleto, convirtiéndose así en la deidad Ebisu. Nunca recuperó completamente el oído, pero a menudo se describe como un espíritu alegre y alegre, por lo que también se le llama el Dios que se ríe.

Otras leyendas dicen que Ebisu e Hiruko son dos números diferentes, pero asociados debido a un error de lectura de los caracteres entre ellos muy similares. Ebisu, de hecho, sería el Kami de Ikki, Hiruko en cambio es el hermano menor de la divinidad del Sol Amaterasu.

Según otra leyenda, los dos Kami a menudo se confunden entre sí en Nishinomiya donde el Kami del santuario local toma el nombre de Ebisu pero también de Hiruko al mismo tiempo. Esto se debe a que otra leyenda cuenta que antes de las conquistas del emperador Jimmu de las antiguas civilizaciones japonesas y de la instauración del imperio javanés, el archipiélago estaba habitado por algunas poblaciones de origen bárbaro reunidas bajo el nombre de Ebisu o Emisu, lo que significa bárbaro. El emperador para conquistar las tierras de Japón tuvo que comenzar en la isla de Kyushu, llegando a la provincia de Settsu donde sometió a la población ebisu que comenzó a mezclarse con la de los invasores.

Los nombres de Kami se solaparon en el momento en que se confundió el nombre de la población ebisu con el de la deidad adorada, Hiruko no mikoto.

Así que venimos, como prometimos, a hablar de los Siete Dioses de la Fortuna. Ahora son un símbolo de la mitología japonesa y se reconocen por la iconografía que los caracteriza.

Los orígenes de los dioses son diferentes: budismo, taoísmo, sintoísmo e hinduismo.

Los dioses que componen el grupo protector de la fortuna son:

- Bishamonten, el dios protector de los guerreros. La divinidad es retratada con una armadura de soldado;
- Daikoku, el dios de la prosperidad tiene en su mano izquierda una gran bolsa llena de arroz, y en la derecha una capa que simboliza la protección;
- Fukurokuju, el dios de la felicidad y la riqueza. Esta divinidad toma la forma de un anciano con la cabeza alargada. Se apoya en una caña sobre la que está atado un rollo. Sostiene en una mano un abanico;
- Ebsu, el dios de los pescadores, sostiene bajo un brazo el sedal y con el otro una gran carpa roja;
- Hotei, el Dios de la felicidad y la alegría tiene el aspecto de un Buda Feliz. Sostiene en su mano una bolsa llena de tesoros, y con la otra mano sostiene un abanico;
- Benzaiten, la diosa de la música, las artes y la sabiduría, está representada con uno de los instrumentos musicales más conocidos de la tradición japonesa, el biwa, o laúd;
- Juroujin, el dios de la vida y la longevidad. También esta divinidad toma la forma de un anciano hombre caracterizado por la constante sonrisa en los labios. El hombre es calvo, tiene una larga barba blanca y está en compañía de un ciervo. Finalmente se apoya en un bastón y también él sostiene un abanico.

No solo las siete deidades están agrupadas bajo el nombre de la fortuna, sino que cada una representa una de las siete virtudes (sabiduría, fuerza, fortuna, alegría, longevidad, riqueza y felicidad), por eso representan los buenos augurios y son símbolo del Año Nuevo Japonés, como símbolo de renacimiento y prosperidad.

3.11 DAIKOKUTEN

Ya hemos hablado de Daikokuten un poco más arriba, ya que, con el nombre de Daikoku, forma parte de los Siete Dioses de la Fortuna. Por lo tanto, sabemos que es el Kami símbolo de la prosperidad, pero no solo eso, sino que también representa la oscuridad y los cinco cereales.

Esta deidad proviene, a diferencia de muchas otras, de la tradición india y tomó el nombre de Shiva entrelazado con la deidad sintoísta Okuninuschi.

El Kami es muy conocido a los ojos de los ciudadanos y aparece a menudo en sus casas, ya que su propia efigie trae alegría: el rostro es muy amplio y sobre él se extiende una gran sonrisa. Lleva sobre la cabeza un sombrero suave, plano y negro. Lleva el tradicional Uchide no kozuchi, una capa de oro conocida como el manojo de la suerte. A menudo se captura en fardos de arroz rodeados de ratas, que son un símbolo clásico de abundancia de alimentos.

Este Kami es muy conocido en Japón y en la tradición mitológica, ya que se asocia con la prosperidad y la riqueza, por lo que a menudo es víctima del llamado robo de la fortuna, en japonés fukunusubi. La leyenda cuenta que en Japón la población estaba convencida de que el robo de las imágenes de los Dioses permitía al ladrón, no atrapado en flagrante delito, gozar de buena suerte. La tradición se convirtió en un mercado de efigies divinas: se abrieron numerosos pequeños puestos en el mercado de fin de año, el toshi no - ichi di Senso- ji, que vendían ilegalmente las pequeñas representaciones. Entre las imágenes más vendidas en estos puestos se encuentra la de Daikokuten, protector de la felicidad, la riqueza, la familia e incluso la cocina. Como símbolo de riqueza, también apareció en el primer billete japonés.

3.12 BENZAITEN

Ahora vamos a conocer a otra de las deidades de las Siete Deidades de la Fortuna, Benzaiten. Esta es en realidad la única mujer Kami en el grupo. Sin embargo, la divinidad tiene su origen en la tradición hindú y en la diosa Sarasvati, que significa "la que fluye", la deidad protectora de los ríos.

Los orígenes del Kami se encuentran en la cultura india como personificación del río indio Sarasvati y luego fue llevado a Japón por el pueblo chino.

Benzaiten también se llama Beneten y también permanece en la cultura japonesa la divinidad vinculada tanto a los ríos, sino también a todo lo que fluye, por lo tanto también el tiempo, la música, las palabras y el conocimiento. Con el paso del tiempo, la divinidad asumió también otras connotaciones, siendo recordada hoy como la diosa de la elocuencia, de la belleza, de los astros y de la música.

Ya hemos dicho que iconográficamente se representa tocando un laúd japonés, el biwa con dos modalidades: completamente desnuda, o sentada junto a un río a los pies de una cordillera y vestida de elegantes vestidos.

Podemos encontrar la divinidad también en otros aspectos, uno de los cuales la ve representada como una divinidad no humana con ocho brazos. Sin embargo, estas imágenes se remontan a finales del siglo XI-XII, cuando el Kami tomó el nombre de Happi y a menudo se le acercó a la deidad serpiente protectora de alimentos, Ugajin. Precisamente por esta afinidad, a menudo en este período en las representaciones la mujer marcial llevaba un tocado con una serpiente blanca con rostro anciano y humano.

Una leyenda dice que la deidad es hija de un rey dragón, del que se vio obligada a casarse con otro dragón conocido por su apetito de niños e infantes. La diosa, sin embargo, gracias a su belleza y dulzura, logró hacer que el monstruo se enamorara de ella, el cual dejó de comer a los infantes.

3.13 FUKUROKUJU

El Kami Fukurokuju forma parte del grupo de los Siete Dioses de la Fortuna como protector de la sabiduría, la longevidad y la felicidad.

Fuku significa literalmente suerte, Roku prosperidad y Ju longevidad.

Una leyenda dice que el Nume fue engendrado por Taizan Fukun, el dios del Monte T'ai, una montaña sagrada situada en China.

Proveniente de la cultura china del taoísmo, la deidad toma la apariencia de un hombre de frente alta sin cabello, bigote largo y un palo. El cráneo se caracteriza por una longitud excesiva y antinatural. La leyenda cuenta que este alargamiento del cráneo se debe a los numerosos años de estudio a los que se dedicó el Kami.

Para simbolizar la longevidad, hay cerca de él una tortuga, tortuga de tierra, mientras que para confirmar su sabiduría, una grúa.

Junto con estos animales, el hombre se representa a menudo con un abanico, símbolo tradicional de poder y fuerza, pero también medio para ahuyentar la mala suerte. En una mano sostiene un libro, el makimono, que es un libro japonés utilizado para ejercicios y actividades de caligrafía y dibujo del tamaño de un pequeño rollo lo suficientemente grande como para ser sostenido en una sola mano. Se lee de derecha a izquierda desenrollándolo lentamente. En sus manos el libro adquiere un significado ulterior: se convierte en un segundo testimonio de su fuerza intelectual y de su sabiduría.

El pueblo chino, del que proviene Kami, vive en busca de la encarnación de las siete virtudes y Fukurokuju representa la encarnación humana de la felicidad. Pero con esta palabra se resumen múltiples conceptos: serenidad, riqueza y vida eterna.

3.14 JURŌJIN

También conocido como Gama, Jurojin es otro de los Kami que forman parte del grupo de dioses protectores de la fortuna.

Representado como un anciano con una larga barba blanca, ya podemos imaginar de un vistazo su función, es decir, el protector de la longevidad. Muy similar en la iconografía a Fukurokuju, su cráneo no es

alargado, sino que está cubierto por un sombrero y se apoya en un bastón para poder caminar. Él también está acompañado por algunos animales, entre los cuales mencionamos la tortuga, ciervos y grullas, símbolos, como ya se mencionó, de la longevidad. Otro motivo de confusión con la divinidad está en el símbolo del abanico que también él tiene en la mano.

La deidad llegó a Japón a través de la cultura taoísta china y sus orígenes provienen de la figura de Zhang Guolao, también llamado Zhang Guo, un hombre que realmente vivió entre 684 y 705, durante el reinado de la emperatriz Wu, el emperador Xuanzong y Tang. La tradición cuenta que este era un hombre particularmente solitario que solía vivir en las cimas de las montañas chinas, donde vivió durante más de cien años gracias a algunos poderes y estrategias médicas que solo pudo aprender.

Después de su muerte, Guo fue incluido en el grupo de los Ocho inmortales taoístas y la tradición se extendió rápidamente a Japón durante el período Edo (1603-1868, período histórico en el que la familia Tokugawa tenía el máximo poder político y militar del país) gracias a un filón artístico y pictórico.

3.15 BISHAMONTEN

Bishamonten es una deidad mejor conocida en la tradición hindú como Vaisravana, que literalmente significa "el que oye claramente". En realidad proviene de una deidad llamada Kubera, pero en cada comunidad asumió roles, nombres y funciones diferentes. En el budismo, de hecho, se celebra como el guardián del norte, pero también el guardián del cielo y en la tradición tibetana asume el título de Rey del Norte y divinidad de la riqueza.

En Japón hemos visto que se le dio el nombre de Bishamonten o Bishamon y es conocido entre los Siete Dioses de la Fortuna como el dios protector de la guerra y los guerreros. Como protector de estos últimos, también se hace cargo de los castigos contra los malvados.

A él se dedica el templo sintoísta del cual se convierte luego en el custodio y vive en la mitad de la ladera del Monte Sumeru.

Se le representa como un guerrero equipado con armadura y lanza, los símbolos de la fuerza bélica. Con la otra mano, en cambio, levanta una pequeña pagoda dorada que representa el poder divino que se le ha dado y que tiene la tarea de proteger pero también distribuir de manera concienzuda.

La divinidad no solo está llamada a actuar en modo punitivo y violento, sino que también es conocida como oyente y amante de las enseñanzas, de hecho se dice que está escondido en todos los lugares de culto y protege los espacios en los que Buda rezó.

3.16 HOTEI

Llegamos a este punto para conocer a la última de las Siete Deidades de la Fortuna, Hotei. Su historia proviene de la tradición china y solo más tarde llegó al "olimpo" japonés.

El Kami obtuvo luego el apelativo de protector de la felicidad y por consiguiente de la parte de la población que goza más de este estado de ánimo: los niños. El nombre literalmente significa bolsa o bolsa de lino.

Según la tradición, Hotei sería un hombre pequeño y gordito, tanto que la ropa ni siquiera puede cubrir su vientre, caracterizado por el aire simpático, lleva en la espalda la bolsa de la que deriva su nombre. En esta bolsa, según algunas versiones de la leyenda, se dice que guarda los regalos para dar a los niños que a menudo están cerca. Otras hipótesis dicen que el saco está lleno de bienes, ropa o productos de primera necesidad y uso cotidiano que el Kami dona a las personas más necesitadas.

Lleva también, como tantos otros Kami, un abanico que tiene bajo el vientre, para confirmar su descendencia divina y sus poderes.

Hotei ha llegado también a Occidente bajo el nombre de Buda sonriente ya que está representado con una expresión de serenidad y

felicidad constante.

3.17 HACHIMAN

El Kami Hachiman es, según la tradición sintoísta, protector y responsable de la guerra y de los guerreros samuráis.

La leyenda cuenta que esta deidad tuvo un encuentro con un emperador, Ojin, con quien se unió con una sincronía de los cuerpos, por lo que el Kami es una especie de unión entre un mortal y una deidad.

Ojin era hijo de la emperatriz Jingu y el emperador Chuai (siglo III d.C.) y vino al mundo cuando la primera, después de la muerte de su esposo, regresó de una campaña de guerra invasiva de Corea.

El niño fue criado inmediatamente para seguir el arte de la guerra, preparado para pasar gran parte de su vida en el campo de batalla.

Solo unos pocos siglos más tarde tuvo lugar el encuentro con la divinidad y desde entonces se construyeron numerosos templos en los que se refugiaban los atletas de las artes marciales y los guerreros antes de las batallas. En estos templos, el Kami a menudo se representa con un estribo de caballo y un arco, los signos típicos de la batalla. A veces también es representado acompañado por la paloma, el animal que realiza para él la tarea de mensajero.

El nombre de la deidad también está relacionado con esta fusión de los dioses con Ojin: Hachiman significa deidad de las ocho banderas. El nombre proviene del número de estandartes que fueron colgados durante el nacimiento del emperador.

No solo protege a los guerreros, también los campesinos a menudo lo invocan con el fin de obtener su protección y recibir cosechas exuberantes, lo mismo hacen los pescadores antes de salir al mar para tener las redes llenas de peces. En general, es muy querido por la población japonesa, que lo considera el protector de todo el país.

3.18 TENJIN

La religión sintoísta nos habla de una divinidad protectora del estudio, de la inteligencia, del saber, de la curiosidad pero también de los académicos y estudiantes que toma el nombre de Tenjin. Ten significa cielo y divinidad Jin, por lo que inicialmente era la divinidad del cielo y se confundía con Raijin, el dios del trueno (capítulo 2), ya que se percibía como la causa de los desastres naturales. Debido a este error de entendimiento, se creía que el Kami era malvado, por lo que era temido por la población. En cambio, un poeta que vivió en el período Edo llamado Michizane comenzó a contar que Tenjin era en realidad partidario de becas y responsable de la erudición.

Hasta la fecha, solo se ha arraigado la segunda versión de Kami, de hecho, los estudiantes universitarios y todos los académicos en general lo consideran tan a menudo responsable de sus logros escolares, de admisión a exámenes o de superación de los mismos que sus padres pasan tiempo rezando a la divinidad y luego dedican lo mismo para agradecerle los eventuales éxitos de sus hijos.

3.19 HIRUKO

Hiruko tiene un propósito social casi idéntico al de Amaterasu, pero es mucho menos conocido y difundido entre la población japonesa.

Su historia, como muchas otras, está contenida en el registro "Nihongi" y es descrito como uno de los primeros hijos de Izanami e Izanagi que hemos visto no estar en el acto de nacimiento particularmente fuertes, poderosos y poderosos, por lo que también fue abandonado. La leyenda dice que Hiruko fue abandonado debido a su apariencia física deformada y similar, para algunos, a una medusa, para otros a una sanguijuela. Por tradición, sigue siendo la deidad protectora del sol.

3.20 SARUTAHIKO OKAMI

La mitología japonesa nos dice que este Kami, casado con Ama-no-Uzme (diosa de la felicidad, capítulo 3.2) es un espíritu líder y protector de todos los terrícolas. La divinidad representa la disciplina espiritual, la fuerza y todos los actos de purificación. El más importante es el misogi, una antigua práctica sintoísta utilizada para limpiar cuerpos de pecados, malestar y contaminación. También se le conoce como el protector del Aikido, una de las principales artes marciales japonesas. A él se han dedicado muchos santuarios sintoístas que toman el nombre de Jinja.

3.21 TAKEMIKAZUCHI

Takemikazuchi es la deidad japonesa a la que se atribuye el control y la generación de truenos, pero también de espadas. De hecho, en las imágenes se dibuja muy a menudo intención en una lucha con un epílogo ganador con un gran bagre.

La leyenda en los episodios de "Kamiumi" cuenta que Izanagi, padre de muchos Kami, tomó una espada, Totsuka-no- Tsurugi, y le cortó la cabeza a Kagutsuchi (Capítulo 3.1), la deidad del fuego. Del cuerpo de este último comenzaron a salir salpicaduras de sangre que, depositándose sobre las rocas, llevaron al nacimiento de muchos dioses, entre ellos Takemikazuchi. Esta leyenda atribuye la autoría de este Nume a Kagutsuchi.

CAPÍTULO 4

ESPÍRITUS DE LA MITOLOGÍA JAPONESA

En este cuarto capítulo ya no hablaremos predominantemente de los Kami o de las divinidades de la mitología japonesa, sino de todos los demás seres, espíritus, hombres, mujeres, héroes y protagonistas que salpican las historias, mitos y leyendas más conocidas en el país y en el mundo. Seguramente volveremos a citar a los Numi descritos en el capítulo anterior y quizás también introduciremos algunos nuevos, porque son ellos los que intervienen muy a menudo en el desarrollo de la vida y del universo.

Los espíritus de la cultura japonesa son conocidos en todo el mundo, ya que son parte del folclore del país. Muchos conocen a Kitsune, el espíritu del zorro, pero no existen solo los más conocidos y en este capítulo intentaremos adentrarnos lo mejor posible en este mundo poco tangible, tan incierto y misterioso.

Primero describimos lo que son estos espíritus y lo que son. De hecho, existen los Yokai, los Kami y los Yurei.

Los segundos los hemos conocido ampliamente y no es el caso de seguir adelante con ellos. En cambio, veamos qué son los Yurei. El término se traduce literalmente como fantasmas, criaturas invisibles y evanescentes, como los fuegos fatuos, que son la suerte de las llamas azules o azules que aparecen generalmente en lugares particularmente tenebrosos como los cementerios o los páramos en los meses de verano.

El término Yokai se traduce en varias palabras, incluyendo apariciones, espíritus, demonios o manifestaciones sobrenaturales. Estos generalmente toman formas similares a los humanos, los animales o todos los seres vivos. A veces, bajo el nombre específico de tsukumogami, toman la forma de objetos inanimados.

Sin embargo, los Yokai no solo son considerados como espíritus con poderes sobrenaturales, sino también como seres aterradores y entidades malvadas que no pertenecen a la dimensión terrenal. No siempre son malos o malvados, a veces traen paz, suerte y amor. Según la tradición japonesa, los dioses buenos pueden habitar cualquier tipo de cuerpo, incluso el de un Yokai, por lo que es tan benevolente. Pero cuidado, los Yokai de aspecto gracioso no son necesariamente divertidos o amables, sino también catastróficos y malvados.

Hecha esta breve pero necesaria premisa, venimos a examinar los dos grupos de manera distinta.

4.1 YOKAI

La palabra Yokai debe ser dividida en dos partes para ser traducida correctamente: Yo es para maldecir, maldecir o hechicera, kai significa aparición aterradora o inquietante. El término todo en conjunto se usa comúnmente para hablar de demonios, espectros o apariciones misteriosas y con tendencia a asustar.

A pesar de la forma en que fueron traducidos del japonés al italiano, los Yokai no son todos maliciosos. Por supuesto, hay un gran grupo travieso, pero otro es benevolente y se cree que es portador de beneficios y suerte.

Al igual que los Kami, los Yokai son de muchos tipos, formas y destinos, tanto benévolos como malvados y actúan a través de poderes sobrenaturales considerados particularmente peligrosos para los hombres, ya que tienen orígenes y fines para estos últimos oscuros. Sin embargo, la tradición dice que entre los hombres y Yokai se produjeron varios

contactos, incluso de naturaleza amorosa, hasta el punto de que muchas parejas terminaron engendrando criaturas llamadas han'yo.

No todos los yokai entran en el mundo humano, muchos incluso tratan de vivir lo más lejos posible de los hombres y viven en lugares salvajes y deshabitados; muchos otros, en cambio, desean vivir entre los hombres y desplazarse a los lugares más domésticos atraídos por el calor, A menudo se asocian con el fuego.

Los espectros no tienen una forma fija, pero tienen la capacidad de cambiar de forma y tamaño según sus necesidades, aunque generalmente se los representa como seres aterradores.

Podemos dividir los Yokai en cuatro grandes categorías dependiendo de las formas que tomen: humanos, objetos, animales y más. Veámoslos individualmente.

4.2 YOKAI HUMANOS

Los Yokai de forma humanoide eran originalmente seres humanos que se convirtieron en Yokai en el momento en que se tomó una característica o estado de ánimo grotesco y exasperado. Pongamos un ejemplo: Futakuchi-onna es una Yokai humanoide representada con dos bocas, una de las cuales está más atrasada que la otra y el cabello se ha convertido en tentáculos. Esta transformación fue hecha por un espíritu para castigarla por su excesiva atención a su apariencia física, que se acentuó de manera terrible.

Rokurokubi también es un yakai que pertenece a este grupo. Éste tiene la apariencia de una mujer común a la que sin embargo la noche ocurre una modificación física terrible: el cuello se le alarga terriblemente. Esta mujer durante el día actúa como un ser vivo social activo, se convierte en monstruo solo durante la noche.

Estos demonios, conscientes de su propia forma física, tienen la voluntad de unirse a los hombres, pero lo hacen solo con quienes tienen

poca credibilidad porque están menos condicionados por su forma física: borrachos, lisiados, ciegos, afectados por adicciones, etc.

No todas las historias cuentan que son conscientes de sus transformaciones cuando ocurren, en muchas leyendas se lee de hecho que por la mañana los seres recuerdan sus propias mutaciones físicas como una especie de sueño nocturno.

No podemos decir con certeza si son espíritus benevolentes o malévolos, porque las historias son diferentes y las leyendas narran ambos sus caracteres.

YOKAI OBJETO

Los Yokai con la forma de objetos también tienen el nombre de tsukumogami. Se hicieron particularmente famosos a finales del siglo X viniendo de la tradición budista shingon. Hoy en día se consideran objetos Yokai todos los objetos cotidianos que han alcanzado los cien años de vida o edad sin haberse roto. Al llegar a los 100 años, se dice que el objeto adquiere vitalidad y capacidad de consentimiento.

Estos objetos se reconocen en verdad porque, a pesar de la longevidad, tienen un aspecto totalmente perfecto y nuevo, no se ven los signos del paso del tiempo.

El nombre tsukumogami proviene de un frasco de té que se había utilizado para negociar la paz entre Oda Nobunaga, un militar japonés y Matsunaga Hisahide, un daimyo (cargo imperial). De este intercambio se dice que el tarro ha asumido las habilidades humanas consentidas y ha favorecido la paz.

Veamos algunos ejemplos:

Los jatai son telas con pantallas plegables, pero han adquirido habilidades y un papel místico casi humano.

Boroboroton es un tsukumogami de naturaleza malvada y muy peligroso para los hombres. El Yokai es en realidad un simple futón durante el día, mientras que en lugar de por la noche cobra vida y busca, levantándose del suelo con el propósito de estrangular al ser humano acostado y dormido.

Además, Kasa-Obake es un paraguas que se transforma en un ser con una sola pierna, un solo ojo y una larguísima lengua. Lleva un casco de madera y un kimono. Muchos han sugerido que este Yokai es completamente inventado y que solo aparece en historias fantásticas o pinturas y, por lo tanto, no pertenece a la tradición japonesa real.

YOKAI ANIMALES

La tradición japonesa cree que muchos animales han ocultado poderes mágicos y sobrenaturales. También se les llama henge y a veces también tienen un aspecto semihumano, con detalles animales y otros antropomorfos. Se dice que estos Yokai se caracterizan por una actitud tendenciosa y muy a menudo hacen bromas desagradables a los hombres.

Al igual que los objetos Yokai, que se convierten en demonios a la edad de cien años, los animales también asumen esta nueva función cuando se hacen mayores y a veces cambian de imagen diferenciándose sustancialmente de lo que eran en un principio.

Los Yokai animales más comunes son el Kitsune, el zorro, un animal símbolo de la mitología japonesa. De hecho, se dice que este es un animal con una gran inteligencia y que puede vivir mucho tiempo. A veces incluso aparecen con la apariencia de hermosas mujeres con el propósito de engañar a las personas que conocen. A menudo este animal se asocia con la deidad Kami Inari (capítulo 3.7) como su mensajero.

Otro animal Yokai es Akugyo, o el pez gigante japonés. Este animal tiene un aspecto monstruoso debido a su tamaño que le permite incluso hundir embarcaciones enteras con el propósito de matar y alimentarse de los marineros. Algunos son de color dorado o plateado, mientras que otros suelen escupir fuego.

El último Yokai que vemos es Tsuchigumo, la araña de tierra. Este espectro proviene de la mitología japonesa que habla de las cualidades intelectuales importantes frente a una dimensión igualmente imponente. El ser proviene de una antiquísima población japonesa que vivía en una zona montañosa todavía con modalidades cavernícolas. Las extremidades de estas personas fueron descritas como muy, excesivamente largas y un carácter muy violento, por lo que se asocian con esta araña de tierra.

OTROS YOKAI

Hay otros Yokai que no están incluidos en ninguna de las tres categorías anteriores. Podemos citar la Bake-yujira, que con la apariencia del esqueleto de una ballena vaga en el mar donde nadaba cuando estaba vivo y luego aparece durante las noches de lluvia en los pueblos de pescadores.

Otro es Gashadokuro, traducido como el esqueleto hambriento del tamaño de más de 15 metros. Nació a través de la unión de los huesos de varias personas que murieron de inanición. También este Yokai aparece por la noche en lugares abandonados, poco habitados y oscuros, como los senderos, con el propósito de secuestrar a los viajeros, arrancarles la cabeza y beberse la sangre. Se dice que Gashadokuro solo puede ser escuchado por las víctimas que va a fagocitar.

El último es Amikiri, un demonio cuyo propósito es perforar y perforar las mosquiteras.

4.3 YUREI

El nombre Yurei, como muchos términos japoneses, es un nombre compuesto por dos partes: Yu, que significa evanescente u oscuro y rei, que significa espíritu o alma. A veces estos fantasmas, como los hemos traducido al principio del capítulo, toman el nombre de Borei, espíritus de los muertos en gloria, pero también Shiryo, es decir, espíritus de los muertos en general. En pocas palabras, los Yurei son los espíritus y almas de los difuntos que no pudieron dejar la tierra y los vivos para volar al más allá. La tradición japonesa, de hecho, cree que en todos los cuerpos humanos hay un Reikon, es decir, un alma que en el acto de la muerte física deja el cuerpo y, después de varios ritos fúnebres, abandona a la humanidad y regresa con sus antepasados al mundo del más allá para proteger a los vivos de su familia o descendencia. Si los ritos no se llevan a cabo o se realizan correctamente, si la muerte llega de repente o si las emociones fuertes no se resuelven antes de la muerte física, Y el Reikon no puede transformarse en Yurei, y las almas vagan por la tierra y se apoderan de un

objeto, animal o persona. El espíritu puede ser expulsado, pero todos los ritos funerarios deben llevarse a cabo de manera correcta y completa, o las disputas emocionales deben resolverse.

Estos rituales tienen la forma de un ritual exorcista real. El primer paso para devolver a los espíritus a su mundo es entender por qué no se han ido y tratar de resolverlo. Para ello, sin embargo, es necesario encontrar los restos del cuerpo enterrados.

No siempre los deseos de los espíritus son benévolos, a veces incluso pueden pedir una venganza, un asesinato o similares.

El proceso varía según la religión que asume la tarea. El budismo, de hecho, pide a los monjes que celebren ritos para ayudar a la reencarnación del alma. En el sintoísmo se debe recitar un norito, es decir, una oración, y utilizar una hoja impresa con el nombre de un Kami que tomará el poder del espíritu, levantándolo así de la tierra. Tal instrumento se llama ofuda.

La tradición japonesa original nos dice que los yurei tenían formas humanas, pero las leyendas sufrieron variaciones durante el período Edo (alrededor de 1800), cuando nacieron las historias de terror. Durante estos juegos, los participantes tenían que contar historias con luces que debían apagarse al final de la historia. La leyenda cuenta que al apagar la última luz aparece un Yurei. Al haber sido incluidos en las historias de miedo, los espíritus también se convirtieron en protagonistas de historias literarias, pinturas y obras de teatro, por lo que se les atribuyó un aspecto físico específico útil para que el público los reconociera mejor.

Antes de ver algunos ejemplos útiles para conocer mejor estos espectros, veamos qué los caracteriza como grupo: los yureos a menudo están acompañados por dos fuegos fatuos de colores azules, morados o verdes considerados apéndice externo de los espíritus. Tienden a estar cubiertos por una túnica blanca, muy similar a la tradicional sábana blanca de los fantasmas, pero mucho más parecida al kimono funerario. En la cabeza, en cambio, llevan un pañuelo o pañuelo de color blanco y de forma triangular, usado con la punta hacia arriba. El cabello subyacente es de color negro y generalmente es muy largo, porque la tradición dice que sigue creciendo incluso después de la muerte física. Las manos, en cambio, carecen de vida, cuelgan al final de los brazos que están doblados hacia

adelante. Los espíritus no poseen las extremidades inferiores, por lo que flotan como fantasmas.

Veamos algunos tipos de Yurei más específicos.

UBUME

El término Ubume identifica a todo un grupo de espíritus de mujeres que murieron durante sus embarazos. Tienden a representarse como mujeres simplísimas que sostienen en sus brazos a un niño recién nacido en un intento de entregarlo a los espectadores que las miran y luego desaparecen. Cuando cruzan a un mortal y la mirada de este último recae sobre el recién nacido, el infante inmediatamente se transforma en una piedra o en un montón de hojas, para simbolizar el nacimiento fallido.

Muchas son las variaciones en las tradiciones, de hecho muchas cuentan que estas mujeres se apoderan de los cuerpos de algunos pájaros que en las noches secuestran a los hijos de otros, atribuyendo así a este Yurei un aspecto maléfico y sanguíneo.

Otras, en cambio, dicen que cuando el espíritu aparece en la noche junto a un infante hijo de cualquier mortal, el recién nacido se transforma al amanecer en una roca.

Otras describen a las madres como rodeadas por una luz de color azul.

La última leyenda cuenta que las Ubume aparecen a menudo en el camino de los caminantes para entregarles su pequeño. Pero cuando el viviente lo recibe en sus brazos, es mordido en el cuello por el recién nacido. Para los vivos solo hay una manera de sobrevivir: tratar de evitar el espíritu lanzando como cebo un pedazo de su propia ropa y luego escapar. Sin embargo, si el niño ya ha sido colocado en las manos del humano, este debe girar la cabeza para evitar la mordedura.

GORYO

Los aristócratas muertos por asesinato están representados por los vengativos Goryo, cuyo nombre está compuesto por Go, que significa honorable y Ryo, es decir, espíritu o alma.

La leyenda cuenta que en el período histórico Heian (entre los siglos VIII y XII) este espíritu era muy temido debido a su gran furia, ya que los goryo tienen como objetivo vengar la muerte corporal recibida injustamente y desahogan sus propias iras y necesidades a través de cataclismos naturales, tormentas y fenómenos que se desencadenan cerca de los enemigos encontrados durante su vida. Este tipo de venganza era temida precisamente porque no se desencadenaba en los individuos que habían afectado negativamente a la vida de Yurei, sino también en personas inocentes.

La única persona capaz de intervenir para apaciguar a estos malvados espíritus es el Yamabuschi, un monje ascético errante y habitante de la montaña, que por tradición está dotado de poderes casi sobrenaturales que lo convierten en un guerrero sin igual.

ONRYO

Es un Yurei que permanece en el mundo humano en busca de venganza motivada por causas amorosas como la traición de maridos o compañeros. El nombre es generalmente masculino, pero se cree que es un grupo de mujeres, por lo que es representado en obras de teatro por actrices femeninas. Este es uno de los espíritus que se queda vagando por la tierra motivado por razones emocionales que son tanto el amor como el odio y con el objetivo de desatar su ira y maldiciones sobre quienes las han atormentado en la vida. Sin embargo, su ira no se desencadena de manera racional y terminan golpeando con sus acciones a cualquiera que esté en su camino de acción.

Los Onryo son fantasmas que también aparecieron en el período Edo y como otros espíritus, visten con el clásico Kimono funerario blanco, tienen el pelo largo y negro que caen de manera muy borrosa en los hombros y delante de la cara decididamente pálida pero coloreada con aiguma, o trucos de color índigo. El espectro se utiliza mucho en la cultura cinematográfica occidental.

Uno de ellos es Oiwa, quien es traicionada por su marido y después de la muerte regresa para vengarse. Su ira, sin embargo, afectó a muchas personas mientras que su traidor permaneció ileso desde un punto de vista

puramente físico, mientras que está continuamente atormentado psicológicamente por el fantasma de la difunta.

PRETA

Preta, término proveniente del budismo, significa espíritu hambriento e identifica a todos los espíritus que se han reencarnado en seres que han vivido en condiciones inferiores a los humanos y a los animales debido a su temperamento emocional avaro y celoso. A menudo estas almas se sienten constantemente atormentadas.

Se les representa como seres humanos con el vientre hinchado y el vientre grande, para simbolizar su codicia, codicia y codicia, mientras que tienen una boca y un cuello muy pequeños que simbolizan el deseo que en realidad nunca se satisface. Los espíritus son castigados perpetuamente con la imposibilidad de comer, ya que en algunas leyendas se dice que, al acercarse a la comida, ésta se quema o se convierte en un montón de heces.

Este grupo de Yurei se caracteriza por una peculiaridad importante: no pueden ser expulsados por naturaleza porque la garganta y el deseo son imposibles de satisfacer. A ellos está dedicada una festividad anual en los países budistas, el Ullambana.

La tradición budista nos dice que existe incluso un mundo habitado por ellos, el Mundo de los Pretas, nacido de la tradicional repartición sextuplice de los mundos de la existencia. La tradición dice que la Rueda de la Existencia se divide en seis gajos con otros tantos mundos. Algunos interpretan la división como una división física, otros como algo puramente psicológico y mental.

IKIRYO

Todavía vemos un último grupo de Yurei que son muy particulares. Lo que hemos visto en común con los anteriores es su aparición en la muerte del cuerpo físico para satisfacer un deseo o llevar a cabo un ritual. Los Ikiryo son llamados fantasmas vivientes, porque se cree que aparecen cuando el ser está vivo. Este espíritu deja el cuerpo y se mueve para perseguir a otros seres vivientes, incluso lejanos. Se dice que los Ikiryo abandonan el cuerpo cuando un ser humano siente un rencor tan grande que su alma se ve obligada a abandonarlo para lanzar maldiciones a quien ha

causado este malestar. Para actuar se mueven dentro de otro cuerpo, objeto o animal que se convierten en medios totalmente inconscientes e inconscientes de su venganza.

Sin embargo, hay una excepción: se dice que existen Ikiryo sin rencor y que abandonan el cuerpo antes de la muerte para manifestarse a sus seres queridos.

4.4 OTROS ESPÍRITUS Y MONSTRUOS DE LA MITOLOGÍA JAPONESA

Hemos visto hasta ahora muchos espíritus de diversos tipos, los Kami, los Yurei y los Yokai.

En este párrafo quiero proponer también la historia de otros espíritus que son menos conocidos por el público porque no han generado folclore. Veremos que siguen siendo muy curiosos y fascinantes. En este párrafo estarán todas las tipologías de espíritu o almas de la mitología japonesa, reunidas juntas por la poca notoriedad.

También observaremos los monstruos más aterradores a los que solo hemos aludido en los párrafos anteriores y descubriremos, cuando estén presentes, sus orígenes, gestas, representaciones y leyendas.

Vamos a ver algunos.

GOTAIMEN

Gotaimen es un Yokai que toma la forma de una gran cabeza humana ligeramente deforme de la que salen las extremidades: las superiores de los lados de la frente y las anteriores de las mejillas dobladas como las patas de una rana. Este espíritu tiene la forma de un fenómeno de feria, de un bufón y se dice que aparece en las casas cuando los anfitriones tienen invitados con el propósito de entretener a las personas a través de expresiones faciales divertidas y divertidas. Gotaimen se siente satisfecho en el momento en que el público se divierte, de lo contrario se enfurece actuando sobre el medio ambiente destruyéndolo hasta el agotamiento de las fuerzas. Se dice que la

parte de la población más noble, los guerreros y las personas más orgullosas, intentaron contener la risa con el fin de enfurecerlo. La gente común se dejaba entretener por el Yokai.

KI NO KAMI

En el Kojiki se habla de un árbol de la genealogía divina del que habría nacido también el primer emperador japonés. Ki no kami es un dios kami creado por los dioses Izanami e Izanagi. Dependiendo del tipo de árbol, el Kami toma diferentes nombres y se convierte en una especie de puente o medio para los dioses desde el cielo hasta la tierra.

CHO NO YUREI

Cho no yurei es un Yokai animal; cho significa mariposa. Se cree que este Yokai es la reencarnación de las almas de las personas fallecidas. El espíritu nace de una leyenda que narra la muerte de un hombre durante la simulación de una batalla de una antigua ceremonia que data del período feudal. Al morir, el hombre cayó en un pantano y al tocar el agua su cuerpo se transformó en una mariposa capaz de volar solo durante la noche.

En Kanagawa entonces se piensa que cuando una mariposa entra en la casa es la representación de un alma de un difunto que ha decidido volver a ese lugar frecuentado durante la vida y atado a él por medio de fuertes sentimientos o emociones que todavía lo retienen en el mundo de los mortales.

SEIDAMYOJIN

El Yokai Seidamyojin es un espíritu que se derrama en el cuerpo de un mono. El espíritu apareció por primera vez, según una leyenda de origen chino, delante de un campeón kemari durante su milésimo día de entrenamiento. El kemari es un juego muy famoso en Japón que asume el uso de la pelota. El entrenamiento tuvo un éxito inédito y esto le hizo entender al campeón que detrás del mono se escondía Seidamyojin. Desde ese día, los partidos de kemari se llevan a cabo durante el día del mono a las 16:00, según el calendario chino es la hora del mono.

TAMASE

En realidad ya hemos hablado de este espíritu en este capítulo, porque se dice que este es un fuego fatuo que sabemos que suele acompañar a los Yurei.

Tamse también puede ser encontrado y escrito bajo el nombre de hitodama y representa el alma de un difunto. Esto se cree que aparece en las casas de las personas con las que había establecido un fuerte vínculo físico o emocional en la vida y golpea con violencia los muebles y las puertas de estas casas generando así un gran ruido.

Generalmente se representa como una esfera amarilla iluminada y flotante por la estela azul y violeta. La velocidad del vuelo varía según la edad en que murió el ser humano.

KAPPA

Los Kappa son monstruos cuyo nombre significa "niños de los ríos", de hecho viven en los cursos de agua, en los pozos o en cualquier lugar caracterizado por la presencia, precisamente, del agua. El vínculo con los niños está dictado por el hecho de que su tamaño es muy similar al de estos últimos, pero su fuerza es igual o superior a la de los adultos.

En los textos de mitología japonesa también se pueden escribir con el nombre de Kawataro o Kawako.

Muy torpes para caminar sobre la tierra, en cambio son muy hábiles nadadores y cazadores submarinos.

La apariencia es muy extraña, porque está a medio camino entre el ser humano y el de un pez. A pesar de tener un aspecto semihumano, el cuerpo está cubierto de escamas y la boca es similar a la de una tortuga, de la que también heredó la cáscara que lleva en la espalda. Este último debe mantenerse húmedo para asegurar la supervivencia del monstruo.

Kappa es en realidad bastante conocido en la tradición y el folclore japonés, hasta el punto de que sobre él se han escrito muchas leyendas que narran dos demonios diferentes: uno pacífico, benevolente y bueno, el otro malévolo y malo.

ONI

El Oni es uno de los demonios más representativos de la cultura mitológica japonesa debido a su aspecto aterrador. Este demonio tiende a nacer en lugares dominados por la ira, incluyendo campos de batalla o espacios donde la violencia ha causado muchas víctimas.

Son físicamente muy similares a los orcos con cuerpo humanoide y la cara se parece a la de un animal. A menudo tiene dos grandes cuernos de alce, dragón o ciervo. Los cuernos en realidad le dan al Oni el verdadero poder que varía según su tamaño. El cuerpo generalmente está cubierto de pieles de tigre que aumentan drásticamente el miedo hacia el demonio.

Los Oni tienen un temperamento muy malvado y absolutamente nunca benevolente, de hecho, suelen hacer matanzas de vidas humanas con las manos desnudas o con armas de aspecto y efecto horrible.

HANNYA

Una versión femenina de Oni es Hannya, el demonio que representa a todas las mujeres que han sido consumidas por los celos, un sentimiento que las ha convertido en monstruos incluso antes de dejar el reino de los vivos.

Las Hannya suelen llevar máscaras, conocidas como máscaras Hannya, que se convirtieron en una parte integral de la tradición teatral

japonesa. Las vemos a menudo en las representaciones del Teatro Noh japonés.

Dijimos que los oni eran muy malvados y malévolos, su versión femenina fue descrita como una criatura caracterizada por la posibilidad de redimirse con el fin de recuperar su vida y volver al cuerpo todavía presente en la tierra. Este regreso tiene lugar a través de rituales religiosos de origen budista.

Como la contraparte masculina, estos demonios también están dotados de cuernos, pero son más sutiles. Si antes hemos dicho que el tamaño de los cuernos es el medio de la fuerza demoníaca, entonces el de estos monstruos es más leve. Sin embargo, son muy peligrosas porque tienen poderes de hechicera. Incluso debajo de la máscara tienen un aspecto bastante aterrador, ya que la boca es igual a la de una serpiente con dientes afilados y tienen la capacidad de escupir fuego. Llevan sobre el cuerpo un tradicional kimono largo y blanco.

YAMAUBA

Veremos en este párrafo y en el próximo dos monstruos habitantes de las montañas.

El primero se llama Yamauba y no es más que una especie de bruja malvada que vive en refugios o pequeñas cabañas imperecederas y escondidas en las montañas. En estos refugios a menudo ofrecen alojamiento y ayuda a los viajeros. Durante la noche, sin embargo, las brujas Yamauba utilizan magia negra para inmovilizar a los invitados y en un solo bocado terminan devorándolos.

Aparecen como simples ancianas inofensivas, exactamente como se disfrazan las brujas malvadas de los cuentos de hadas, pero esconden un verdadero aspecto demoníaco compuesto por colmillos y cuernos afilados

Hoy en día, los padres de los niños japoneses suelen contarles a sus hijos durante las excursiones a las montañas las leyendas sobre los Yamauba para no alejarlos de ellos.

TENGU

Aquí llegamos al segundo tipo de monstruos habitantes de las montañas, los Tengu. Este grupo de demonios es muy similar en apariencia a los monjes budistas que viven de forma aislada en las cumbres de los macizos. Ellos también viven en la meditación en busca del auto - perfección y esto los convierte en monstruos de naturaleza benevolente, también porque viven lejos de los hombres.

También su aspecto es similar al de los humanos y se visten como los monjes ascetas. Lo que los distingue de estos últimos es su rostro, también fuente de inspiración de muchas máscaras teatrales: completamente coloreado de rojo vivo y con una nariz muy larga y delgada. La longitud de la nariz, como otros cuernos, afecta la cantidad de poder. Además, en la espalda llevan alas muy grandes y llenas de plumas, como águilas.

Son descritos en las leyendas como seres muy tranquilos, tranquilos y sabios si no son provocados, de lo contrario pueden desencadenar y desahogarse con catástrofes naturales como terremotos, maremotos e incendios.

KIRIN

El Kirin es un Yokai animal que se dice que se ha convertido en un caballo con la cara de un dragón. Su aliento y gran parte de su cuerpo, dado el origen del monstruo, está en llamas. También en la iconografía clásica japonesa lleva uno o dos cuernos, según la tradición. Cuando se pinta con un solo cuerno, quiere recordar el ser fantástico occidental del unicornio.

Se dice que el Kirin puede llegar a vivir hasta 2000 años sin ser visto por los hombres, excepto por un momento: el nacimiento de un poderoso y gran emperador japonés.

BAKÚ

Los bakus son seres de tipo animal originarios de China. Este monstruo tiene un aspecto muy particular, porque el cuerpo es el resultado de la unión de varios animales: el torso es el de un oso, la cabeza de un elefante, los ojos de un rinoceronte, las patas de un tigre y la cola de un buey.

Los bakus son conocidos en la tradición porque se dice que se alimentan de los sueños nocturnos de los seres humanos y esto, dependiendo del sueño en sí, puede hacerlos benévolos o malévolos. En algunos casos sucede que los Bakú intervienen duran las pesadillas para cesarlos, otras veces en cambio entran en los sueños de modo desagradable devorando los deseos o las ambiciones de las personas durmientes.

KODAMA

Los Kodama son los espíritus que habitan los árboles y los bosques más antiguos y densos: los Kodama.

Encontramos a los Kodama representados como pequeños seres verdes parecidos a arbustos pero con rasgos casi humanoides. Debido a que son los protectores de los bosques, viven entre los árboles y juegan entre ellos a hacer pequeñas bromas a los hombres haciendo ruidos, voces o extraños ecos que llevan a los viajeros a asustarse, confundirse y finalmente perderse.

Estos pequeños monstruos son en realidad venerados como si fueran dioses, ya que una leyenda dice que los espíritus habitan dentro de los árboles y cuando estos últimos son podados, generan ira en los monstruos que terminan vengando a través de terribles desastres naturales. Además, se cree que el sonido de la caída del árbol cortado es el grito o el llanto final de un Kodama herido y luego asesinado.

NAGASAKI NO SUIKO

Por lo tanto, hemos llegado al último monstruo de esta larga serie, pero recordemos que esto no agota completamente todos los tipos de demonios, porque son realmente muchos.

Esta aterradora criatura lleva el nombre de la ciudad de Nagasaki porque en realidad es un tigre marino que apareció por primera vez justo en el puerto de dicha ciudad durante la noche, lo que terminó asustando a una sirvienta que estaba en la playa. Esta, aterrorizada, actuó cortando al monstruo una rampa para que pudiera gemir y gritar hasta despertar a toda la población de la ciudad.

La criada regresó entonces a la casa del dueño a quien le dio la pata cortada, este último, al oír los lamentos de la bestia, decidió devolvérsela siempre que no asustara más a ninguna persona. Se dice que Nagasaki no suiko deambula por las aguas japonesas y chinas con un tamaño equivalente al de un niño de tres años.

CAPÍTULO 5

HÉROES JAPONESES

Los héroes que salpican la mitología japonesa no solo han sido capturados en los textos épicos o en la literatura japonesa, sino que han volado por todo el mundo haciendo resonar en cada esquina su famoso nombre de Samurai.

Al principio eran simples guerreros, como los que se encuentran en todas las fábulas e historias, pero las características mitológicas y el poder realmente expresado en el campo de batalla los han hecho conocidos, convirtiéndolos en héroes en todo el mundo. De ellos, sin embargo, se tiende a conocer más el aspecto épico que el realista.

La palabra samurái significa clasificar a todos los guerreros que vivieron durante el período feudal japonés. Podríamos compararlos con los caballeros medievales europeos, pero estos últimos no tuvieron igual evolución y desenlace de vida. Su desaparición en el siglo XIX coincidió con el comienzo del Shogunato Tokugawa, último gobierno feudal. Durante este período, el imperio se vio afectado por numerosos conflictos que llevaron a una renovación con la Restauración Meiji y el dominio Shogun que llevaron a una restauración del ejército que se convirtió en un estilo europeo.

Después de este cambio drástico, los samuráis asumieron el papel de protagonistas de historias legendarias, dramatización teatral, series de televisión, manga, cómics o anime para todos los gustos y públicos.

Los samuráis solían luchar y hacer la guerra con la ayuda de una gran variedad de armas que los diferenciaba mucho de los ejércitos occidentales.

Lo que los hacía tan especiales y diferentes era la creencia de que no había armas deshonrosas, sino solo armas útiles e inútiles, eficaces y poco efectivas. Las armas de fuego casi no se introdujeron, sino que fueron prohibidas por los shogun Tokugawa en el siglo XVII. Se creía, sin embargo, por influencias zen, que el alma del samurái residía en el arma que siempre llevaba consigo, la katana, o una espada similar a un sable.

Los samuráis se entrenaban para la vida militar desde pequeños y a los trece años recibían su primera espada, un wakizashi, acompañado de la asignación de su nombre de adultos que les permitía convertirse en lo que en occidente solemos llamar vasallos, en el Japón samurái. Samurai entonces es el guerrero al servicio de un señor. Sabemos que el vasallo occidental debe obedecer, respetar y jurar fidelidad a su señor, y esto también ocurría en Japón.

Recibir el nombre de adulto permitía a los jóvenes guerreros llevar la katana junto con el wakizashi.

En 1523 también se prohibió el acceso a la clase guerrera a toda la población, solo podían acceder los hijos de los miembros de la élite de la clase social. Esta prohibición se añadió porque el transporte de dos espadas por parte de todas las clases de la población había generado demasiadas veces revueltas sangrientas sobre todo en los estratos sociales más bajos.

Hasta el siglo XVI los samuráis llevaban también otra arma de origen sintoísta: el arco. Esta arma era muy potente, ya que el tamaño permitía una gran precisión de tiro de objetos con diferentes formas y usos, como flechas de fuego u objetos de señalización. Era posible lanzar objetos a una distancia de casi doscientos metros.

Para la defensa se llevaba delante del cuerpo un gran escudo de madera que tomaba el nombre de tedate y era utilizado sobre todo en los momentos en que se lanzaban las flechas como protección. A menudo marchaban y luchaban a pie, pero también podían usar el caballo. El uso del arco a caballo se convertirá en una tradición sintoísta con el nombre yabusame.

Otras armas utilizadas a menudo para la defensa contra los invasores mongoles o chinos fueron las ballestas y las lanzas. Estos últimos tomaron

el nombre de yari y se hicieron muy populares reemplazando al naginato, una especie de espada hecha de una hoja muy larga. Este cambio permitió a los guerreros organizarse más en los campos de batalla. Aún así, se utilizó la katana en los grandes cargos, el famoso sable con el que a menudo se representan los samuráis.

La principal regla de vida del samurái era el honor y el bushido, literalmente traducido como el camino del guerrero. Incluso se dice que durante toda la vida de los samuráis, el bushido siempre ha sido el mismo y nunca ha cambiado de acuerdo con el mismo código de honor. Este último se basa en la obediencia ciega al propio señor, en la auto-perfección y en el respeto del conocimiento. De hecho, el samurái tenía que ser culto y debía conocer la filosofía.

A lo largo de la historia, los preceptos fueron modificados ligeramente debido a las diferentes corrientes espirituales que atravesaron Japón. En el año 1000, por ejemplo, era fuerte la influencia sintoísta que empujaba a los samuráis a ser guerreros leales al emperador y hábiles en la guerra.

Lo que distinguía al samurái era el respeto por el rito, el orden y el rigor en las reglas, por eso es bueno, hablando de ellos, citar también el seppuku, un término japonés que a menudo es sustituido por harakiri en occidente. Con estas dos palabras se quiere entender ese ritual de suicidio que usan los guerreros samuráis. Los dos vocablos, aunque mezclados entre sí, tienen en realidad dos significados diferentes: aunque significa corte en el estómago, harakiri en cambio cortó el vientre y se ejecutó de una manera muy codificada y controlada con el fin de expiar una falta o un error cometido por el samurái con el fin de escapar de una muerte deshonrosa de la mano enemiga. El rito pedía cortar el vientre en cuanto éste, según la tradición, representaba la sede del alma y por lo tanto yendo a atacarlo y matarlo se lograba de alguna manera limpiar el alma y mostrarse en el más allá libres de culpas.

El samurái fue llamado a ponerse de rodillas, posición seiza, con las puntas de los pies hacia atrás y el corte tuvo que ser realizado de izquierda a derecha y luego subir hacia arriba. Esta práctica quería evitar una caída del cuerpo hacia atrás, porque el guerrero muerto tenía que caer siempre hacia adelante por una razón de honor. Precisamente por una razón de honor, el

guerrero estaba acompañado por un compañero de confianza, el kaishakunin, que estaba llamado a decapitar al samurái tan pronto como este último se apuñaló el estómago con el fin de no desfigurar la cara del héroe. Esta acción debía ser hecha por una mano experta con el fin de no infligir más daño físico y dolor al moribundo. La decapitación es la acción que diferencia al harakiri del seppuku, porque en el primero no está prevista y esto hace que el momento sea menos solemne porque falta de parte importante.

Una vez hecha esta introducción un poco larga pero aún importante para entender las personalidades de estos héroes y las motivaciones que los llevaron a realizar algunas acciones, podemos adentrarnos en algunas de sus historias y conocer sus personalidades y aventuras más de cerca.

5.1 MINAMOTO NO YOSHITSUNE

Comencemos con este personaje histórico, Minamoto no Yoshiture, porque es uno de los más apreciados y amados por los japoneses hoy en día.

El héroe vivió entre 1159 y 1189 y tuvo una infancia muy difícil: su padre fue asesinado durante una rebelión en Heiji en 1160. Debido a las ideologías paternas, toda la familia fue condenada a muerte, pero los niños más pequeños se salvaron. Minamoto tenía tan solo un año y le quedaban dos de sus hermanos, que no podía tener vecinos, porque fueron exiliados del país por sus enemigos paternos, el clan Taira.

La historia de su segunda infancia y juventud se ha perdido y se transmite solo una parte en una leyenda que cuenta su descendencia de los Tengu, es decir, de los espíritus que habitan en los bosques mitad hombres y mitad cuervos destinados a proteger a los guerreros. Esta sería entonces la explicación legendaria de su habilidad en la lucha y las estrategias militares.

Encontramos algunas informaciones a partir de 1180, cuando estalló la Guerra Genpei que duró cinco años. Lucharon dos clanes, el enemigo de la

familia de Minamoto no Yoshitsune, Taira y el Minamoto, liderado por su hermano mayor Yoritomo. Yoshitsune fue llamado a liderar los ejércitos del clan mientras su hermano permanecía en la base en Kamukura. Fue en estos cinco años que los dos hermanos resultaron ser excelentes estrategas, tan buenos que lograron numerosas victorias, entre las cuales la decisiva en la batalla de Awazu de 1184, pero también el ataque de sorpresa a la fortaleza de Ichi-no-Tani, el de la ciudad de Yashima o el choque en Danno-Ura. Al final de las batallas, Yashitsune ganó la Guerra Genpei con su hermano mayor, pero cuando este último asumió el título de gobernante militar, en japonés shogun, atacó a su hermano menor por temor a que su fuerza lo eclipsara, y lo mismo hizo con todos los demás miembros fuertes del clan.

Yoshitsune gozaba de gran popularidad entre los hermanos del clan gracias a las grandes victorias y éxitos obtenidos en la batalla, por lo que fue atacado por el ejército personal de Yoritomo y se vio obligado a refugiarse en el norte del país.

En 1189 tuvo que suicidarse porque se sentía rodeado por el ejército enemigo y no quería ser capturado.

En lugar de este trágico final, nació una leyenda que dice que el héroe nunca fue atrapado por el ejército enemigo, ya que habría huido al norte de Japón y luego tomar el mar y navegar hacia Asia con el fin de cambiar su nombre y vida y convertirse en el famoso Gengis Khan.

Hoy en día se recuerda al héroe cerca de la ciudad de Kyoto, a media hora de camino, donde se encuentra el monte Kurama, lugar donde Yoshitsune pasó varios años de su juventud entrenado por el maestro tengu Sojobo.

5.2 TAIRA NO MASAKADO

Taira no Masakado es recordado como el primer samurái. En realidad, estos guerreros existían incluso antes de su nacimiento, pero él fue el único que logró crear un gobierno independiente del de los emperadores.

Masakado nació como señor de la guerra de la región de Kanto, es decir, en la zona del actual Tokio. Esta área era muy atractiva porque se consideraba muy rica y próspera y era una fuente de gran equilibrio económico en el país, ya que se encuentra en el noreste y estaba moviendo el centro de poder de Kyoto.

Sin embargo, al crear su propio gobierno autónomo, Masakado se vio obligado a combatir numerosos conflictos con la corte imperial y con varios clanes y miembros de la familia imperial cercanos al emperador, entre ellos los tairas.

Masakado alcanzó la cima de su poder cuando comenzó a actuar como el verdadero gobernante de Kanto y decidió aliarse con un rebelde de la zona. Juntos conquistaron el noreste y se proclamó a sí mismo emperador con el título de Shinno.

Al año siguiente, sin embargo, el emperador envió un ejército para destruir y derrotar a las tropas, luego Masakado fue asesinado por una flecha.

Ya antes de morir, el samurái era una verdadera leyenda, tanto que se decía que medía más de dos metros, que tenía solo un ojo, el izquierdo, con dos pupilas.

También se decía que su madre era una serpiente que lo había hecho invencible e invencible pero con un defecto en un punto vulnerable. También sobre este punto no se sabe bien cuál y dónde está: algunos sostienen que se encuentra en la sien derecha, otros en la frente, donde efectivamente fue golpeado con esa flecha errante.

Por último, se dice que después de su muerte, la cabeza se partió por la mitad y el emperador pudo renacer. El cráneo llegó luego a Tokio, en el barrio de Otemachi y fue descubierto durante un viaje de pesca de un grupo de pescadores.

Para recordarlo, se erigió un monumento con la forma de la cabeza de Masakado.

5.3 MINAMOTO NO TAMETOMO

Minamoto no Tametomo vivió entre 1139 y 1170.

Hemos visto en la introducción del capítulo que a menudo los samuráis son recordados por su cercanía con la espada katana, sin embargo, esta era solo una de las armas que usaban en la guerra, que a menudo se comenzaba con el arco, se continuaba con la espada y se terminaba, De cerca, con la daga; a veces también se terminaba el combate con las manos desnudas. Incluso se dice que los primeros samuráis trabajaron solo en el papel de arqueros a caballo y fueron llamados a perseguir la kyuba no michi, es decir, la ruta del caballo.

Este héroe samurái es recordado como un gran arquero.

No estamos seguros de su historia, porque está muy contaminada con leyendas e historias fantásticas. Algunas, por ejemplo, cuentan que este hombre tenía el brazo izquierdo más largo que el derecho por unos cuarenta centímetros, lo que le daba un uso extraordinario del arco, ya que podía alargarse más. Este defecto físico le dio la oportunidad de llevar y usar el llamado arco de cinco hombres, mientras que los otros samuráis usaban el tipo más común de tres hombres.

Su historia se hizo famosa junto con la de la Guerra Civil de Hogen en 1156. Durante esta guerra se produjo el episodio del asedio del palacio de Shirakawa, cuya puerta oeste defendió Tametomo. El asalto se llevó a cabo durante la noche y el amanecer durante tres días seguidos. Su trabajo fue tan cuidadoso y preciso que se hizo famoso en todo el país, porque se contó que una flecha suya pudo atravesar el cuerpo de un enemigo y luego clavarse en la armadura de otro guerrero.

Al final de la batalla, gracias a él, el ejército solo contó con dos víctimas y dos heridos, mientras que los enemigos contaron con doscientos heridos y cincuenta y tres víctimas. Estos últimos se vieron obligados a quemar el palacio para poder engañar de alguna manera al samurái invencible.

Durante el incendio, Tametomo escapó y se salvó. Pero se vio obligado a esconderse durante más de un mes, cuando fue encontrado y capturado, y luego exiliado a la isla de Oshima.

Un lugar que en realidad se encuentra fuera de Tokio y es una isla volcánica, un destino favorito de los excursionistas japoneses.

Al final de la rebelión, los tairas retomaron el control y no se olvidaron de aquel valiente guerrero de largo brazo, por lo que enviaron a la isla del exilio naves con el fin de matarlo. Sin embargo, Tametomo fue advertido de la emboscada y logró prepararse una vez más: con una sola flecha hundió uno de los barcos y logró refugiarse en la casa donde se quitó la armadura y practicó el seppuku, es decir, el suicidio voluntario.

5.4 MIYAMOTO MUSASHI

Ahora hablamos de un samurái recordado como el mejor maestro de la espada y fue precisamente la habilidad con el arma lo que lo hizo tan conocido y famoso en Occidente, donde se convirtió en fuente de inspiración para juegos, videojuegos, películas y series de televisión. Vivió entre 1584 y 1645, y su padre se convirtió en un importante instructor de espada al servicio del clan Shinmen, que se unió a la coalición Toyotomi durante la batalla de Sekigahara.

Musashi también comenzó a participar en las batallas incluso cuando tenía solo dieciséis años y, a pesar de la suerte del ejército, logró salvarse y vagó durante mucho tiempo sin un patrón, como un ronin, es decir, un aprendiz.

Sin embargo, fue su destreza con la espada lo que lo hizo conocer, porque a los dieciséis años fue proclamado ganador de un torneo y se dice que en su vida fue capaz de ganar incluso sesenta duelos, un récord del todo invicto entre los samuráis japoneses.

Como su padre, a los cincuenta años, decidió dedicarse a la educación y a la enseñanza de la técnica de la espada y de las estrategias militares. También se convirtió en escritor y comenzó a escribir un manual sobre el arte de la espada.

Este samurái pasó el resto de su vida dedicándose a las artes y luego se retiró en aislamiento a una cueva donde completó su última obra de

escritura: "El libro de los cinco anillos".

5.5 KUSUNOKI MASASHIGE

Pensé en contar las hazañas de Kusunoki Masashige porque es recordado en la historia como el símbolo de uno de los principales ideales de los samuráis: la fidelidad. El héroe fue enviado a una batalla sabiendo que no tenía ninguna posibilidad de victoria, Pero a pesar de esto, decidió liderar la carga y luego morir como samurái, proclamando así su deseo de renacer siete veces más con el fin de continuar sirviendo a su país.

Kusunoki vivió entre 1294 y 1336. Nació bajo el shogunato Kamakura, en un período particularmente turbulento, cuando su país acababa de ganar una guerra contra el ejército mongol. Después de la victoria, sin embargo, los samuráis no obtuvieron las recompensas que les correspondían. El emperador Go-Daigo aprovechó este descontento para derribar al mismo shogunato y pidió la ayuda de uno de estos samuráis insatisfechos, Kusonoki Masashige. Con él logró recuperar su poder al completar el período Kamakura en 1333.

Esta restauración duró poco, porque ya en 1336 el general Takauji dirigió una revuelta subversiva contra el shogunato. Kusonoki entonces sugirió al emperador que huyera al monte Hiei, donde podría salvarse con la ayuda de los monjes guerreros. Sin embargo, el emperador Go-Daigo no siguió el consejo y ordenó al samurái oponerse al ejército enemigo en el río Minato. El guerrero, fiel a su credo y a su emperador, siguió la orden y fue a luchar consciente de una muerte segura. El hombre saludó a su hijo de diez años y luchó hasta el final con sus tropas. Rodeado de enemigos, fue golpeado y herido once veces, luego logró escapar y refugiarse en la casa de algunos campesinos. Estos le agradecieron a través de oraciones budistas por haber ayudado al país y luego, con su hermano Masasue, se quitaron la vida con una daga.

5.6 SANADA YUKIMURA

Si antes hemos contado la historia del samurái más fiel, ahora vamos a conocer lo que la mitología japonesa considera el más valiente de todos los guerreros nipones.

Fuentes dicen que Yukimura nació en 1567 en el clan Sanada bajo el nombre de Nobushige. Se hizo conocido en el clan porque participó en varios conflictos militares que vieron a su grupo a menudo en oposición con el clan Tokugawa.

Su clan pertenecía al castillo de Ueda, en la actual prefectura de Nagano. Sin embargo, en 1600, el futuro shogun Tokugawa asaltó el castillo, pero no logró el golpe a pesar de la sobreabundancia de sus militares.

Sanada, en 1614, fue nuevamente llamado a defender al clan de un segundo ataque de los Tokkugawa, pero este último decidió renunciar a la conquista y destrucción del castillo y pensó en llegar a un acuerdo. Las hostilidades se reanudaron al año siguiente, cuando el clan Tokugawa estaba preparando un ejército aún más fuerte y numeroso. Para enfrentarlo fue enviado entonces el válido samurái Sanada Yukimura, el cual fue al encuentro de su definitiva muerte.

5.7 LOS TRES UNIFICADORES: ODA NOBUNAGA, YOYOTOMI HIDEYOSHI Y TOKUGAWA IEYASU

Estos tres samuráis son conocidos en todo el mundo porque se dice que han unificado Japón transformándolo en la forma en que lo conocemos hoy, mientras que en los siglos anteriores estaba dividido y fragmentado en muchos pequeños estados en continua lucha entre ellos. Durante este período de luchas y guerras intestinas fue el líder del poder Sengoku jidai y

fueron estos tres samuráis los que lo derrotaron, depusieron y pusieron fin al período beligerante.

Entonces llegamos a conocerlos individualmente, porque los tres merecen un pequeño espacio en este libro para sus empresas.

El primero es Odo Nobunaga, que vivió entre 1534 y 1582. La tradición cuenta de un hombre despiadado, impaciente, hambriento y obstinado que ya a los veinticinco años había alcanzado la cima del poder en su clan, ya que había eliminado a todos los competidores presentes en él. Gracias a esta estrategia, pero también a muchas victorias y a la mala suerte del opositor Uesugi Kenshin, logró extender su poder y dominio también sobre tierras que se encontraban en el resto del país.

Sin embargo, lo que le permitió ampliar su esfera de control en Japón fue su habilidad en el arte militar: revolucionó el ejército, promovió el uso de armas de fuego y arregló los arcabuceros en tres filas por primera vez, para que pudieran disparar por turnos y generar una ráfaga continua de disparos. Esto le ayudó a ganar la batalla de Nagashino en 1575.

La tumba de Oda Nobunaga se encuentra en el monte Koya, donde se encuentra el cementerio budista Okunoin. El santuario al caído fue construido en 1599 para conmemorar su muerte y agradecer sus hazañas. Junto con él también se conservan los restos de Tokugawa Ieyasu, de los que hablaremos en breve.

Luego pasamos al segundo héroe, Toyotomi Hideyoshi, que vivió en el mismo período que el samurái anterior, entre 1537 y 1598. Éste es recordado aún hoy por sus notables habilidades negociadoras y diplomáticas que lo llevaron a acceder a una radiante carrera política y militar desde su juventud. Sus orígenes humildes le ayudaron a aumentar su compromiso militar, lo que le llevó a servir en Oda Nobunaga, convirtiéndose en uno de los generales más importantes y prominentes. Después de la muerte de este último, Hideyoshi tomó el control del país y le sucedió. Sus orígenes humildes no le permitieron acceder al título de shogun, pero asumió el papel de kanapaku, es decir, de regente. También con este manto continuó la obra de unificación y sometió las islas Shikku y Kyushu. Posteriormente, entre 1592 3 y 1598, también intentó anexar Japón a China a través de Corea. El plan no tuvo el efecto deseado.

Finalmente conocemos más de cerca la historia de Tokugawa Ieyasu, que vivió entre 1543 y 1616. El samurái se hizo conocido y famoso gracias a la paciencia, la calma y la precaución con la que actuó. De hecho, sabemos que nunca forzó ningún evento y tuvo la capacidad de esperar a que el momento fuera propicio; de hecho, tomó el poder después de la muerte de Toyotomi Hideyoshi e inmediatamente obtuvo numerosas victorias, incluida la de la batalla de Sekigahara en 1600. Esta última victoria permitió al samurái asumir el título de shogun.

Gracias a él, Japón finalmente pudo comenzar a vivir en un largo período de paz que duró alrededor de tres siglos en unidad y estabilidad bajo sus descendientes: la familia Tokugawa.

5.8 SAKAMOTO RYOMA

Veamos ahora la historia de uno de los últimos samuráis conocidos en Japón, Sakamoto Ryoma. Es conocido por su espíritu romántico pero libre, innovador y emprendedor.

El héroe japonés nació en 1836 en Kochi, en la actual isla de Shikoku bajo el dominio de Tosa. Su padre lo convenció para que estudiara el arte de la espada en Edo, donde fue enviado a un maestro, que desde el principio notó la maestría del alumno y al final de sus estudios, que entonces eran muy serios y rigurosos para los samuráis, Obtuvo las mejores notas y el puntaje más alto de la escuela.

Regresó en 1856 a la ciudad natal de su padre, donde quiso apoyar a una facción rebelde contraria al señor local, pero más tarde pensó en dejar a sus compañeros y decidió abandonar Tosa, ya que tenía ideas diferentes: no quería subvertir el orden territorial, sino reformar toda la nación restaurando y renovando el poder imperial.

La historia del samurái cuenta que más tarde los barcos del comodoro anglosajón Matthew Perry llegaron en 1853 a la bahía de Edo, donde el guerrero había estudiado, y sacudió el país, ya que había estado aislado durante unos dos siglos. Ryoma se convirtió en ronin y se dio cuenta de que su shogunato Tokugawa había llegado al final de su vida. Decidió entonces intervenir matando a un hombre muy influyente y cercano a este último,

Katu Kaishu, con el fin de tomar su lugar y no tener rivales en la escalada política. Él logró salvarse y obligó a Ryoma a someterse, convirtiéndose en partidario de su política. Kaishu no buscaba una renovación política e imperial, sino una mejora general en el aparato militar neural japonés.

Al principio Ryoma no se rindió, pero se dice que fue una larga conversación con Kaishu lo que le hizo cambiar de opinión y al final de la discusión el ronin admitió: "Me avergüenzo de mi intolerancia y te ruego que me dejes ser tu discípulo".

En 1864, Ryoma decidió fundar una empresa comercial en Nagasaki con la ayuda de veinte colegas y amigos. La compañía tomó el nombre de Kameyama Shachi y más tarde se conoció como kaientai, o "fuerza naval auxiliar". La compañía se convertirá en poco tiempo en la más fuerte de la historia japonesa.

Ryoma continuó favoreciendo las alianzas entre los clanes, especialmente los de Satsuma y Choshu. Este último fue capaz de derrotar al ejército de Tokugawa y esto le permitió avanzar de nuevo en su carrera al lograr que el shungan dimitiera en 1867 y la familia Meiji asumiera el poder. El samurái no fue capaz de ver las implicaciones de su trabajo, ya que fue asesinado en una posada de Kyoto a la edad de treinta y un años.

5.9 SAIGO TAKAMORI

Hemos llegado al final de este capítulo y dedicamos el último párrafo al último de los samuráis que vivió, Saigō Takamori. Nacido en 1829 en Kagoshima, al sur de Japón, Takamori provenía de una familia modesta, pero de una orgullosa estirpe samurái.

Durante la primera mitad del siglo XIX, sin embargo, Japón estaba atravesando una fase de cambios, tanto que, como hemos visto con la historia del samurái anterior, cambió la estirpe del shogunato, de Tokugawa a los Meiji, lo que llevó al país a abrirse a los intercambios con Occidente y a través de reformas estructurales hacia la modernidad. En 1871, el sistema feudal fue abolido y esto terminó, como vimos en la introducción del capítulo, incluso en el período samurái. Con el final de esta mansión bélica,

también se prohibió el típico peinado chonmage y se prohibió el transporte público de armas bélicas como las espadas.

Durante este tiempo Saigō estaba ocupado como burócrata, por lo que había trabajado en la renovación y apertura del país, pero sin apoyar de ninguna manera la eliminación del ejército con los samuráis, Por el contrario, había insistido durante mucho tiempo en que también esta parte del sistema se tomara en consideración con facilidades y reflexiones de mejora. También propuso invadir Corea, pero todas sus ideas no fueron escuchadas, por lo que decidió renunciar a todos sus cargos públicos para comenzar a fundar nuevas escuelas militares en Kagoshima. Estas academias se hicieron tan famosas que en 1877 alcanzaron los veinte mil inscritos transformándose así en un verdadero ejército.

El gobierno central, al conocer las escuelas del samurái y su fuerza, decidió protegerse y tomar las armas presentes en todo el territorio de Kagoshima; el intento fracasó miserablemente.

Esta acción gubernamental generó lo que se temía: un levantamiento. A la cabeza de esta última estaba Saigo Takamori, que dirigió a todos sus alumnos contra el gobierno Meiji.

El enfrentamiento continuó desde febrero hasta septiembre de 1877 con la explosión en la batalla de Shiroyama durante la cual los rebeldes fueron reprimidos y el último de los samuráis fue asesinado.

De esta historia surgió una de las películas más conocidas sobre el folclore y la cultura japonesa: "El último samurái".

Encontramos un recuerdo de Saigo Takamori en Tokio, en el parque Ueno, donde se colocó una estatua que representa a un hombre macizo que lleva con correa un pequeño perro en memoria de la fuerza del samurái pero también de su dulzura y amor hacia los animales.

CAPÍTULO 6

MITOS Y LEYENDAS

Hemos conocido a los kami, los espíritus, los héroes y los seres más extraños en todos los capítulos anteriores y hemos descubierto sus historias, sus poderes e incluso algunas hazañas que los han hecho tan importantes y conocidos. Pero ahora ha llegado el momento de conocer cómo han intervenido en la historia de Japón, cómo han hecho del estado lo que hoy conocemos y cómo en la antigüedad se solía explicar algunos cambios en el mundo.

El mito nace precisamente con el objetivo de explicar lo que el hombre no es capaz de demostrar a través de sus conocimientos y en estas faltas intervienen los espíritus y los seres poco o tan realistas.

Así que vamos a sumergirnos en este capítulo que será rico en muchas historias diferentes, algunas de las cuales ya se conocen en parte en las páginas anteriores y otras completamente inéditas.

6.1 GESTA DE RYUJIN

Conocimos a Ryujin en el capítulo 3.8 y descubrimos que es el espíritu ligado a los mares, a las aguas y a su vitalidad y protección.

LA EMPERATRIZ JINGU

Una leyenda dice que la emperatriz Jingu fue llamada a atacar Corea, que estaba equipada con una marina muy famosa y beligerante. Ryujin intervino y le ayudó a lograr una famosa victoria. El Kami decidió darle a la emperatriz dos gemas que le ayudarían a controlar las masas de agua. Fue precisamente con la astucia y la intervención divina que la batalla fue ganada y no con la fuerza de las armas.

Durante el enfrentamiento con el ejército marino coreano, la emperatriz Jingu se encontró en dificultades y decidió utilizar los regalos recibidos: primero fue a lanzar al mar la gema Kanju (traducida como "Gema de la marea baja") y las aguas descendieron.

La bajada de las aguas hizo que las naves enemigas se quedaran varadas y los soldados se vieron obligados a abandonar sus puestos descendiendo a las aguas poco profundas con el fin de avanzar a pie y chocar cuerpo a cuerpo. Sin embargo, la emperatriz no perdió el tiempo y decidió usar inmediatamente la segunda gema, la llamada "Gema de la Marea Alta"Manju y luego las aguas volvieron a levantarse y se tragaron barcos y soldados coreanos que pronto murieron ahogados, lo que hizo que Japón ganara la guerra automáticamente.

¿POR QUÉ LAS MEDUSAS NO TIENEN HUESOS?

Hay otra leyenda que involucra a Kami Ryujin y es la historia que explica por qué las medusas hoy en día no tienen huesos.

El mito cuenta que un día el Kami sufrió un fuerte dolor y quiso comer hígado de mono, conocido entre los espíritus como medicina contra la picazón, por lo que envió una medusa a capturar uno de estos animales para él.

La medusa partió y una vez que se adentró en la selva encontró un mono, una vez que se acercó, fue engañada por el animal que logró escapar del ayudante de Ryujin. El mono, de hecho, le dijo al molusco que había dejado para el Kami su hígado en un frasco que podía encontrar en el corazón del bosque, pero le estaba a ella ir a buscarlo.

La medusa pasó todo el día buscando ese frasco y no lo encontró, así que decidió regresar a Ryujin para contarle lo que le había sucedido.

Sin embargo, al volver de Kami y contar la historia, este último no la acogió agradablemente, sino que la castigó por haber sido tan estúpida que creyó en el engaño del mono y golpeó furiosamente a la medusa hasta romperle todos los huesos.

6.2 LOS HECHOS DE BISHAMONTEN

Hemos conocido el Kami Bishamonten es una deidad también bajo el nombre hindú de Vaisravana en el párrafo 3.15.

Ahora nos ocuparemos de una leyenda que quiere justificar la presencia de esta divinidad en el olimpo japonés, porque en cambio se cree que Bishamonten tiene orígenes indios.

El mito cuenta de un hombre rico que tenía una hija llamada Bunshō, identificada con la diosa Benzaiten, la diosa de la música. Esta chica se casó con un hombre llamado Shinyosu Daimyōjin.

Los dos permanecieron casados durante muchos años e intentaron engendrar un heredero, pero Bunshō no pudo dar a luz a un hijo. Los dos esposos también intentaron rezar a los Kami y ofrecerles numerosos regalos, pero nada cambió la situación hasta que la niña quedó embarazada, pero en el momento del parto no engendró un niño, sino 500 huevos.

Bunshō estaba aterrorizada porque no sabía qué podían contener esos huevos y, sobre todo, qué saldría de ellos cuando llegaran a la eclosión, por lo que ordenó a un sirviente que los pusiera en una cesta y los arrojara al río.

El siervo hizo diligentemente lo que se le ordenó y dejó la cesta para navegar, hasta que fue encontrado por un pescador que lo recogió y se lo llevó a su esposa, convencido de que eran unos huevos de gallina normales abandonados en una orilla y recogidos accidentalmente de las aguas.

La mujer, esperando que los huevos produjeran polluelos, decidió intentar incubarlos y colocarlos en la arena caliente, pero una vez abiertos, en lugar de 500 polluelos, nacieron 500 niños.

La pareja de pescadores no era rica y con mucho esfuerzo logró mantener a la multitud de niños hasta que fueron capaces de caminar y hablar. En ese momento, los dos decidieron enviarlos con el señor local y su esposa Bunshō, con la esperanza de recibir ayuda de ellos y que cuidaran a todos estos niños que no eran sus hijos.

Los 500 niños fueron juntos al castillo donde se les pidió que contaran la historia que los había guiado desde el señor. Estos dijeron que habían nacido de 500 huevos encontrados en una cesta acunada en las aguas del río por un marinero y su pobre esposa.

Bunshō reconoció la historia porque era suya y se dio cuenta de que eran sus hijos y les permitió vivir dentro del castillo.

Fue esta leyenda y esta historia de prosperidad la que llevó a Bunshō a ser colocada en el rango de los Kami y venerada y respetada con extrema devoción.

6.3 TSUCHIGUMO

Hablamos de este Yokai de forma animal en el capítulo 4.1.3, describiéndolo brevemente como una araña de tierra. El mito más conocido sobre Tsuchigumo es el que o asocia a un héroe épico llamado Minamoto no Yorimitsu, un samurái del que aún no hemos contado las hazañas y más conocido bajo el nombre de Minamoto no Raiko.

Como la historia de la que vamos a hablar pronto es muy conocida, existen múltiples versiones en las que Tsuchigumo se presenta bajo la apariencia de una hermosa mujer que seduce al héroe, en otras, como un joven sirviendo para el samurái y en otras como un monje budista. En todos los casos, la araña podía ocultar su apariencia a través de algunas ilusiones ópticas.

De todos modos, Raiko en la leyenda no se dio cuenta de que la persona que se había acercado a él escondía un aspecto horrible y aterrador, lo único que le sorprendió fue que desde que el ser estaba cerca de él, la salud del héroe se había vuelto cada vez más precaria. Sin embargo, el samurái comenzó a sospechar de su huésped y pensó en tomarlo por sorpresa para exponerlo. Decidió atacarlo de repente, pero cuando la criatura comenzó a escapar, las ilusiones creadas por ella se disolvieron y revelaron una telaraña que trepó alrededor de Raikō. Este último se vio obligado a detenerse y pedir ayuda a sus hombres para liberarse y reanudar la persecución de la araña.

Lo que salvó al samurái fue el rastro de sangre que la criatura dejó a causa de la herida y este rastro los llevó hasta una cueva.

El final de la leyenda también tiene varias versiones: según una, la araña fue encontrada desangrándose precisamente a causa de la herida que le infligió Raiko; según otras, la criatura fue hallada aún viva en su guarida y en ella tuvo lugar una batalla final, en la que el héroe y sus compañeros salieron victoriosos.

El demonio representaría a un grupo de bandidos, ya que tradicionalmente se asocia a una población real con características belicosas y rudas, exactamente las que los occidentales atribuían a los bárbaros.

6.4 LEYENDAS SOBRE LOS YUREI

Ahora llegamos a conocer uno de los mitos sobre los espíritus Yurei (véase el capítulo 4.6). Todas las leyendas provienen del folclore, de las historias que los padres contaban a sus hijos con el fin de asustarlos y controlarlos mejor, pero también de las historias de terror que los niños solían contarse en las noches con el fin de asustarse unos a otros y divertirse.

Hitodama

Ya hemos dicho que los Yurei a menudo estaban acompañados por los fuegos fatuos, es decir, almas en forma de cerillas de colores azules, verdes o púrpuras, y en Japón son más conocidos con el nombre de Hitodama. La tradición suele vincular estas apariciones a las almas de las personas cercanas a la muerte, porque se cree que el alma se aleja del cuerpo unos días antes de la muerte física.

Una leyenda dice que se vio un fuego fatuo cerca de Tono, por lo que el hombre que había sufrido la aparición decidió seguirlo para descubrir de quién era el alma contenida en el espíritu. Pero el hombre llegó a creer que lo que había visto era solo el fruto de un sueño.

El protagonista era un empleado en la oficina municipal de Tono y en los días siguientes al encuentro con el fuego fatuo contó que había visto en la noche un espíritu, una luz que se levantaba y emergía de un establo y comenzaba a revolotear dentro de las habitaciones de la oficina. El empleado entonces comenzó a perseguir el fuego con una escoba hasta atraparlo en un fregadero.

Solo unas horas después, los familiares llamaron al hombre para hacer una visita urgente a un tío moribundo. Antes de ir allí, decidió liberar a la hitodama porque estaba seguro de que en él se atrapaba el alma de su pariente.

Cuando llegó a la cama de su tío, ya estaba muerto, pero al cabo de unos instantes volvió a la vida con el fin de acusar al sobrino de haberlo perseguido con una escoba y de haberlo finalmente capturado. Al final de la acusación, el viejo volvió sin vida.

6.5 LAS SEIS ESTATUAS CON SOMBREROS DE PAJA

Erase una vez una pareja de ancianos cuyo marido, para asegurar su salario y mantener también a su mujer, fabricaba sombreros de paja, pero este empleo no los alejaba de una situación de vida económica pobre y

humilde, hasta el punto de que un año, Para Año Nuevo, ni siquiera tenían dinero para comprar las tradicionales galletas de arroz. El abuelo decidió ir a la ciudad para aumentar las ventas de sombreros de paja, así que tomó cinco y se fue a pie. La ciudad estaba muy lejos de casa y para llegar allí se vio obligado a cruzar todo el campo. Al final del camino llegó a la meta y comenzó a recorrer las calles principales anunciándose y ofreciendo sus sombreros en voz alta, exactamente como un vendedor en el mercado.

En aquella época, tan cerca del Año Nuevo, la ciudad estaba llena de gente que compraba todo tipo de productos típicos como sake, pescado y galletas de arroz, y decoraciones de última hora. La gente corría apresuradamente de una tienda a otra y nadie tomaba en cuenta los productos del anciano, porque en esos días la gente solía quedarse en casa y nadie necesitaba un sombrero de paja.

El anciano, sin embargo, trató de seguir adelante y pasó todo el día tratando de vender sus cinco sombreros, Pero al llegar la noche, tuvo que admitir que no podía comprar galletas de arroz a su esposa y se vio obligado a volver a casa.

Una vez que caminó hacia el campo, sin embargo, comenzó a nevar, tan extensamente se arrastró a casa, pero en el camino vislumbró los Ojizousama, o las estatuas que - según la tradición - representan las divinidades de los espíritus de los niños muertos.

El anciano logró contar seis mientras nevaba mucho y densamente, así que creo que también esas divinidades podían tener frío y decidió donarles los cinco sombreros que no había logrado vender. Como las estatuas eran seis y los sombreros solo cinco, el abuelo también se quitó el suyo y lo hizo usar en el último Ojizousama disculpándose porque ese sombrero era viejo y desgastado.

Hecho esto, reanudó el camino bajo la nieve para llegar a su esposa antes del Año Nuevo.

Unas horas más tarde, finalmente llegó a casa donde la anciana lo vio entrar cubierto de nieve y sin sombrero, así que la mujer le preguntó qué había pasado y le contó la historia de las estatuas Ojizousama. La mujer, inicialmente preocupada, felicitó a su marido por el gesto hecho y por la

gran bondad que lo caracterizaba, luego sentó a su marido tembloroso por el frío cerca del fuego esperando que la cena estuviera lista.

Los dos ancianos cenaron con el poco arroz y las verduras restantes y luego se fueron a la cama sin comer las galletas de arroz.

Alrededor de la medianoche, la pareja de ancianos fue despertada por un ruido muy extraño, similar al de un canto que poco a poco se acercaba a la casa.

El canto, según la leyenda, decía así:

"El abuelo le dio seis sombreros a los Ojizousama
¿Dónde está su casa?
¿Dónde está su casa?"

Los dos se levantaron asustados y al mismo tiempo sorprendidos, pero de repente oyeron el ruido de la puerta, como si alguien hubiera salido corriendo de la casa. Enseguida corrieron a ver lo que había sucedido y en la puerta de la puerta encontraron muchos regalos de todo tipo: arroz, sake, pescado, decoraciones, mantas, vestidos, kimonos, galletas de arroz y mucho más.

Los dos levantaron la vista y vieron a lo lejos las seis estatuas con el sombrero de paja en la cabeza que se alejaban en la noche.

Los Ojizousama habían decidido agradecer al anciano por haberles dado lo poco que tenía y haber demostrado bondad y generosidad hacia los Dioses y los espíritus.

6.6 EL NACIMIENTO DE LA MUERTE

Veamos ahora el mito que narra el nacimiento de la muerte que no está representado por un nuevo Kami o espíritu, sino por dos dioses que ya hemos conocido, cuya historia cambiará para siempre el destino de los hombres.

Contamos en los primeros capítulos del libro la historia de Izanami e Izanagi y algunos de los nacimientos y gestas de sus hijos. También dijimos brevemente que al final del último parto Izanami perdió la vida y el compañero hermano fue llamado a descender al inframundo, el Yomi, para recuperarla.

Yomi se presentó en Kami como un lugar no tan aterrador como todos esperarían, de lo contrario solo estaba inmerso en una gran y temerosa oscuridad. Mientras caminaba, a pesar de la falta de visión, Izanagi pudo encontrar a su compañera y le pidió que lo siguiera hasta la tierra, Pero ella se vio obligada a negarse porque ya había consumido la comida del inframundo y esto no le permitía volver al mundo de los vivos.

Izanagi escuchó la justificación, pero no podía entender las razones de su compañera, así que decidió llevársela contra su voluntad: esperó a que Izanami se durmiera, luego encendió un fuego con el objetivo de verla mejor. Pero cuando las llamas iluminaron el cuerpo de la diosa, Izanagi se dio cuenta de que su aspecto había cambiado completamente: estaba lleno de larvas que lo estaban haciendo horrible y repugnante, hasta el punto de asustarlo. El Kami entonces comenzó a correr lejos del cuerpo de la compañera que mientras tanto comenzaba a despertar y pasado el hermano asustado, trató de perseguirlo haciéndose ayudar por otras criaturas infernales con el fin de convencerlo de permanecer con ella en el Yomi.

Izanagi, sin apenas esfuerzo, consiguió finalmente salir del inframundo y cerrar la puerta de entrada con un gran peñasco, más allá del

cual podía oír los gritos furiosos de Izanami, que le amenazó ordenándole que retirara el peñasco, pues de lo contrario mataría a mil humanos al día durante toda la eternidad. El Kami replicó que si lo hacía, él reaccionaría generando mil nuevos hombres o mujeres cada día.

Así explican los japoneses por qué la gente muere y nace.

6.7 LA PRINCESA KAGUYA

Dejemos a un lado por un momento los mitos sobre los dioses y sus peripecias relacionales y lleguemos a un mito sobre la tradición folclórica japonesa.

Esta historia, llamada por muchos "Historia de un cortador de bambú" pero también "Historia de la princesa Kaguya", se remonta al siglo X y se considera el texto narrativo japonés más antiguo.

La leyenda dice que Okina era una cortadora de bambú y una noche, mientras trabajaba, vio una caña de bambú diferente de las otras, porque definitivamente más brillante y brillante. El hombre decidió cortarla para luego observarla bien y, mirando el hueco interior, vio a una niña muy pequeña, tan grande como su pulgar. Okina tomó a la pequeña criatura y la llevó a casa con su esposa con la esperanza de que la falta de hijos propios la impulsara a adoptarla. La pareja crió a la niña y le dieron el nombre de Kaguya, que significa "Noche Brillante".

Okina volvió al trabajo a la mañana siguiente, pero se dio cuenta de que algo había cambiado: cada vez que cortaba el bambú, encontraba en el hueco interior una pequeña pepita de oro y se dio cuenta de que esta magia estaba de alguna manera conectada y causada por la niña.

Kaguya fue criada de manera tradicional y amorosa por sus padres adoptivos, quienes se convirtieron, gracias a las pepitas, en ricos y pudieron asegurarle una educación sana y rica. La niña creció y se convirtió en una hermosa mujer constantemente vista y codiciada por todos los hombres a pesar de que era pudorosa y los padres hicieron todo lo posible para mantenerla oculta de los muchos pretendientes que querían quitársela.

Sin embargo, cuando la niña llegó a la edad del matrimonio, cinco pretendientes se presentaron en la casa familiar pidiendo la mano de la niña. Sin embargo, ella no estaba lista para casarse, por lo que decidió poner a prueba a los cinco chicos a través de demandas absurdas e imposibles de cumplir para ella como una muestra de amor.

Al primero le pidió que le trajera el cuenco sagrado de Buda, al segundo le pidió una rama cortada de un árbol con el tronco dorado y las hojas plateadas, al tercero la piel de un ratón de fuego, al cuarto una joya que se encontraba sobre la cabeza de un dragón, Por último, una concha que estaba escondida en el vientre de una golondrina.

Por supuesto, ningún pretendiente pudo llevar a cabo la tarea asignada y nadie logró obtener su mano.

Kaguya estaba tan convencida de que no quería casarse, que incluso terminó rechazando la mano del propio emperador de Japón que, conociendo su historia, se enamoró y se presentó en vano ante ella. La niña se justificó con él diciéndole que había venido de la luna y que pronto volvería allí, por lo que no tenía ningún propósito casarse en la tierra.

El emperador, sin embargo, estaba locamente enamorado e hizo todo lo posible para impedir su partida, de hecho envió muchos soldados, pero los seres celestiales bajaron a buscar a la niña porque era su princesa y para evitar que alguien los detuviera, Cegaron a todos los presentes y la niña desapareció.

Antes de partir, Kaguya escribió una larga carta y la dejó con una gota de elixir de larga vida. Cuando el emperador vio los regalos decidió, por la rabia del abandono, llevarlos a la cima del monte Fuji y quemarlos.

Con esta leyenda los japoneses suelen explicar por qué del monte volcánico se ve salir humo, que sería generado por el elixir de larga vida que se prende fuego. Explican además el origen del nombre del mismo que deriva de fushi, es decir, inmortalidad.

6.8 EL TANABATA

En este párrafo vamos a leer la historia del Tanabata, séptima noche, o la fiesta de las estrellas o también conocida como fiesta de las estrellas enamoradas. Esta festividad se originaría en una tradición china y tiene como objetivo celebrar la reunión de dos dioses: Orihime, la estrella Vega y Hikoboshi, la estrella Altair. La fiesta se celebra entonces el séptimo día del séptimo mes lunar del calendario lunisolar. Este día, que no tiene una fecha fija, cae entre los medios de julio y agosto y alguien suele asignar el nombre a la celebración de la Fiesta del Doble Siete. Las celebraciones ven las ciudades iluminadas con lámparas de papel, grandes decoraciones y concursos de belleza en cada esquina.

Vemos entonces el origen del Tanabata.

La protagonista de esta antiquísima historia es Orihime, la hija más joven del dios del Cielo, Tentei, que vivía a orillas de la Vía Láctea que corría bajo el nombre de Río Celeste. La niña era en realidad la reencarnación de la estrella Vega y se ocupaba de la sastrería divina, por lo que cosió y arregló toda la ropa de los dioses sin tener tiempo para sí misma. Cuando su padre la vio siempre sola y demacrada, decidió encontrarle un marido que fuera como ella un gran trabajador y encontró la reencarnación de la estrella Altair, o Hikoboshi, que se ocupaba del pastoreo de los bueyes a orillas del Río Celeste.

Los dos jóvenes se enamoraron de inmediato, tanto que para estar juntos descuidaron sus compromisos laborales y esto pronto llevó a los dioses a quedarse sin ropa y a los bueyes a pastar sin reglas en todas partes.

El padre, consciente de la situación y furioso, se vio obligado a intervenir para separar a los dos amantes, así que los asignó a las dos orillas del Río Celeste y esto les impidió verse y los obligó a volver a ocuparse de su deber.

Orihime pasó los días siguientes en el llanto y la desesperación ininterrumpida, por lo que el padre fue nuevamente atrapado por el desaliento y la piedad y decidió permitir a los dos amantes un solo encuentro al año, para complacerlos sin distraerlos del trabajo. El día del encuentro estaba fijado para el séptimo día del séptimo mes, cuando una bandada de urracas llegó al Río Celeste y con sus alas fueron a construir un

puente que pudiera unir las dos orillas. Tan pronto como lo vio, Orihime subió rápidamente y corrió hacia el amado Hikoboshi.

Si miramos el cielo en los meses de verano, podemos notar que el vínculo entre Vega y Altares es verdadero, de hecho, observando la bóveda celeste, notamos que las dos estrellas, junto con la estrella Daneb, forman el Triángulo de verano que es atravesado por la Vía Láctea.

6.9 LA LEYENDA DE SAKURA

Ya dijimos que hace varios siglos Japón estaba devastado por muchas guerras internas dictadas por el deseo de poder de varios emperadores y samuráis a su servicio y es precisamente en este período que se dice que nació la leyenda de la que vamos a hablar.

Sin importar la guerra, la naturaleza siguió su curso regular, luego los árboles crecieron, las flores florecieron y los frutos maduraron. Todos los árboles seguían su cambio natural, excepto un árbol solitario. Un hada, sin embargo, un día se dio cuenta de su extraña condición, así que, movida por la piedad, decidió intervenir dándole la posibilidad de florecer por medio de las emociones, así que se acercó y le dijo: "Podrás sentir los sentimientos humanos y transformarte en hombre cuando quieras; pero si en veinte años no recuperarás tu vitalidad, morirás".

El árbol se convirtió en hombre varias veces, pero la humanidad no percibió emociones y sentimientos positivos, sino en su mayoría odio y guerra. El hombre árbol, decepcionado por esta experiencia de vida y ya sin esperanza, se acercó un día a un río donde había una niña que descansaba a la sombra. Los dos se presentaron y el árbol conoció su nombre, Sakura, luego él le dijo que se llamaba Yohiro. La niña era amable, cariñosa y dulce, y esto despertó en él todos los sentimientos que el hada le había prometido y le permitió encontrar en el cuerpo de un hombre.

Los dos se hicieron tan amigos que un día Yohiro decidió abrirse completamente a ella declarándose: primero le reveló su amor, luego le contó también su pasado y el pacto hecho con el hada. Sakura, que

correspondía a los sentimientos de amor, inicialmente se sorprendió por su historia, hasta el punto de que se alejó de él por un tiempo. El tiempo pasó inexorablemente y para Yohiro fue el momento de volver a ser un árbol triste y lleno de melancolía de abandono.

Un día, sin embargo, Sakura lo reconoció, así que se acercó a él, lo abrazó y le dijo que correspondía el sentimiento; fue en ese momento que apareció ante ella el hada del principio de la historia y Sakura, locamente enamorada, le pidió que se fusionara con Yohiro en forma de árbol. La hada cumplió el deseo de la chica, así que los dos enamorados se fusionaron y el árbol finalmente pudo comenzar a florecer.

6.10 LA LEYENDA DE URASHIMA TARO

Urashima Taro era un pescador y la leyenda cuenta que hace unos 1500 años el hombre, en una noche de verano, decidió salir al mar. No pasó mucho tiempo antes de que pudiera pescar algo, por lo que, creyendo que había un pez en la línea, decidió retirarlo, pero lo que encontró fue una tortuga, la criatura ayudante del dios dragón del mar, Ryujin (Capítulo 3.8). Pronto el pescador liberó al animal con la esperanza de no haber enfurecido a la deidad, luego bajo el sol del verano se durmió.

Durante el sueño, como en una especie de sueño, Urashima Taro soñó con una hermosa joven, que se presentó bajo el nombre de la hija del dios dragón del mar, que llegó a él con el fin de agradecerle y reconocerle por haber liberado la tortuga sagrada de su padre. Luego, él le pidió que la siguiera hasta la isla donde el verano reina perpetuamente, es decir, Horai, para luego casarse.

El hombre, fascinado por la belleza de la diosa, decidió emprender inmediatamente la navegación hacia la isla donde se casó con la mujer y vivieron juntos durante tres años. Sin embargo, Urashima recordó que había dejado a sus padres esperando a que regresara de la pesca, así que advirtió a la novia, que dijo: "Siento que nunca te volveré a ver; toma este cofre que he cerrado con una cinta de seda, pero nunca lo abra, él te traerá de vuelta. Si lo abres, no podremos volver a vernos".

Urashima tomó el regalo y se embarcó hacia su tierra natal. Una vez que llegó a la costa, todo le pareció extraño, no pudo encontrar la casa de la familia y cuando pidió indicaciones, un transeúnte le advirtió que su búsqueda era completamente inútil, Porque el señor Urashima Taro había muerto hace cuatrocientos años en un viaje de pesca.

Urashima quiso una confirmación, así que fue al cementerio de la ciudad y aquí descubrió no solo su propia lápida, sino también las de toda la familia.

Conmocionado y entristecido, el hombre recordó a su esposa y recordó el cofre que le había regalado, así que pensó en abrirlo con el fin de encontrar un poco de felicidad, pero tan pronto como lo abrió salió un viento helado y poco después la vida abandonó su cuerpo.

Con esta leyenda, los japoneses intentan enseñar cómo vivir una relación de pareja: es importante dar amor, felicidad y bienestar, pero también libertad a cambio de confianza y lealtad.

6.11 LA LEYENDA DE SAYOHIME

La leyenda tiene lugar en 537, durante el período llamado Yomato. En este año, Japón decidió ayudar con una flota de barcos Kudra, uno de los tres reinos de la península coreana, amenazado por el vecino reino de Silla y la dinastía china Tang. El proyecto había fijado como punto de partida para los barcos el puerto de Matsuura, una ciudad de la bahía de Karatsu junto con el general de la fuerza armada Otomo no Satehiko. El general, durante su estancia en la bahía antes de la salida, se le asignaron algunas actividades burocráticas ordinarias y un grupo de personas de apoyo, entre ellas Sayohime, una joven.

Como a menudo sucede, los dos se enamoraron muy pronto y terminaron por casarse, pero Satehiko sabía que pronto tendría que abandonar a su amada para irse. El general, como prenda de amor, decidió regalar a la novia Sayohime un hermoso espejo y durante el acto del regalo le dijo: "Por favor, tenlo como si fuera yo", luego se embarcó y se fue.

La mujer corrió inmediatamente al monte Kagami y subió a la cima para saludarlo y mirarlo el mayor tiempo posible. Desde allí comenzó a llamarlo por su nombre y agitar los brazos cubiertos por las mangas de un kimono hasta que el barco se alejó demasiado y ella no lo perdió de vista.

A la mujer este saludo no le bastaba, quería estar lo más cerca posible de su amado, así que bajó de la montaña y corrió a cruzar el río para llegar a la isla de Kabe. Al llegar allí no se dio por vencida, pero no pudiendo ir más lejos se entristeció de repente ante la idea de no poder ver más al hombre que amaba y así se transformó en una piedra.

6.12 LA LEYENDA DE UN AMOR TURBULENTO

Esta es la leyenda de un amor turbulento en Enoshima, un islote que se encuentra a lo largo de la costa japonesa cerca de la ciudad costera de Kamakura.

Hace mucho tiempo esta isla no existía y la costa, en cambio, estaba atrapada y torturada por la presencia de un dragón de cinco cabezas que los habitantes solían llamar Gozuryu. El monstruo era temido por los continuos terremotos y desastres naturales que generaba.

Esta actitud del dragón continuó hasta que intervino la diosa Benzaiten (capítulo 3.12), reconocida como la deidad de los cursos de agua y la música. Luego descendió del cielo y emergió de las aguas tomando residencia en la isla Enoshima. Todos los habitantes pudieron presenciar la aparición de la diosa y el mismo dragón fue capturado por el evento, pero su interés no se agotó en ese momento, porque inmediatamente se enamoró de la divinidad.

No es la primera vez que las leyendas japonesas ven el nacimiento de un amor loco entre una diosa y un dragón, y esto también sucedió con Gozuryu y Benzaiten, ya que la segunda también confirmó y correspondió los sentimientos.

Como estaba perdidamente enamorado, el dragón pidió la mano de su amada para el matrimonio, pero ella le pidió un pacto a cambio de su consentimiento: solo se casaría con él si el dragón cambiaba su actitud hacia las tierras que solía aterrorizar y destruir, para ayudarlas y protegerlas.

El dragón Gozuryu, tan enamorado, aceptó y cumplió su promesa hasta el final de sus días.

Cuando murió, dejó caer su gigantesco cuerpo entre las actuales ciudades de Kamakura y Fujisawa.

6.13 LA LEYENDA DEL HILO ROJO

Continuamos con una de las leyendas del amor de la tradición popular japonesa. La leyenda, muy conocida, es la que nos cuenta la historia del hilo rojo del destino. El hilo parecería partir de nuestro meñique y, irrigado por la misma arteria que pasa por el dedo medio, parecería asociar de alguna manera la transmisión y la transferencia de sentimientos a los de otra persona que quizás aún no hemos conocido, pero que está destinada a entrar en nuestras vidas y ocupar un lugar importante. Por lo general, esta asociación emocional se basa en lazos de amor. Hay muchas versiones de la historia, veamos una.

La leyenda cuenta que hace muchos años, un emperador japonés fue advertido de que en su reino vivía una poderosa maga con una capacidad única para ver el hilo rojo del destino que une a las personas. El emperador, intrigado por su propio destino, ordenó a sus hombres que encontraran a la hechicera y lo llevaran inmediatamente a su presencia, porque quería saber quién sería su futura esposa y dónde la encontraría.

El emperador pronto fue llevado ante la bruja, que aceptó responder a sus preguntas y comenzó a seguir el hilo del destino imperial y juntos llegaron a un mercado.

Al llegar allí, la maga se detuvo en el mostrador de un pobre campesino que vendía los pocos productos que tenía en brazos a su hijo.

Entonces la hechicera, un poco intimidada por las consecuencias, advirtió al emperador que allí terminaba su hilo. El emperador inicialmente pensó que la maga se estaba burlando de él, no era posible que su destino estuviera atado a un plebeyo, así que comenzó a empujar al granjero haciendo caer al niño que sostenía en sus brazos y provocándole una gran herida en la cabeza.

Después de herir al plebeyo, decidió castigar también a la bruja por burlarse de él y ordenó su ejecución, luego regresó al palacio.

Pasaron varios años desde ese encuentro con la maga y el plebeyo, y el emperador decidió casarse con la hija de uno de los generales más importantes del país, por lo que pidió ayuda a sus consejeros personales. Sus hombres le ayudaron a elegir una chica que el emperador nunca pudo ver hasta el día de la boda.

Al llegar el día fijado para la boda, el emperador conoció a su futura esposa y se dio cuenta al ver su cara por primera vez, que tenía una gran cicatriz en el cuerpo que ella relató fue causada por una caída de los brazos de su padre cuando era pequeña. El emperador lo entendió todo: aquella muchacha era la hija de aquel campesino que él había escarnecido y golpeado años antes y entonces aquella hechicera asesinada injustamente tenía razón: su destino estaba ligado al de la hija de un plebeyo.

6.14 MYOKEN Y BUKO

Vemos un último mito sobre el amor y cerramos este pequeño grupo temático con una leyenda japonesa sobre el amor. El relato se hizo conocido por la mayoría no tanto por una razón de contenido de la historia, sino por las celebraciones y festivales que se realizaron y que veremos al final de la historia.

Esta historia narra el amor floreciente entre dos dioses: la diosa Myoken, también conocida como el crepúsculo de los dioses o la Estrella Polar y el dios Buko, el protector de una montaña. Los dos se enamoran, pero su historia de amor no puede continuar como los dos habían soñado,

porque Buko ya estaba casado con su esposa Suwa. Sin embargo, cuando esta última se enteró de que entre las dos divinidades había nacido un amor clandestino, por supuesto nunca les dejó encontrar. Entre Suwa y su marido, sin embargo, existía un acuerdo: Buko podía tener un día de total libertad del matrimonio solo una vez al año, el 3 de diciembre. El Dios esperó entonces ese día y lo utilizó para encontrarse con su amada Myoken.

La historia de este amor se considera muy similar a la de la leyenda del Tanabata, hasta el punto de que algunos dicen que es la versión invernal del cuento.

Cada año, el amor entre los dos se celebra en un gran festival, el Chichibu Yomatsuri Night Festival, entre el 2 y el 3 de diciembre. La leyenda y los dos dioses se celebran en carrozas alegóricas, fiestas y fuegos artificiales.

6.15 LA LEYENDA DE YUKI ONNA

Esta leyenda tiene como personaje principal a un Yokai llamado Yuki-Onna, un espíritu que asume una forma femenina y que suele aparecer durante las noches de invierno de nieve para alimentarse de la vitalidad de los caminantes que se pierden en el lugar donde viven y transformarlos en estatuas de hielo.

Yuki-Onna es objeto y protagonista de numerosas leyendas japonesas que tienen como objetivo la narración de la muerte por congelación. Veamos una de las más famosas.

La leyenda cuenta de Mosaku y Minokichi, dos jóvenes leñadores y carpinteros. El segundo fue el aprendiz del primero y al final de la jornada de trabajo tomaron el camino de regreso a casa desde el bosque, cuando fueron golpeados por una tormenta de nieve. Los dos pensaron en refugiarse en una cueva y como la tormenta no quería llegar a su fin, decidieron pasar la noche allí y cerraron la abertura al agujero.

El maestro y el aprendiz durmieron enseguida, pero pronto la puerta fue abierta violentamente por una ráfaga de viento que entró en la cueva

acompañada por una mujer vestida de blanco. Esta se acercó primero al maestro Mosaku, absorbió su energía vital y lo congeló hasta matarlo al instante. El joven Minokichi, despertando de repente, miró la escena paralizada. Yuki-Onna se dio cuenta de su miedo y al verlo tan joven decidió salvarlo siempre y cuando el muchacho nunca le contara a nadie lo que había sucedido o dijera algo del poder de la divinidad; si no respetaba el paso, el Yokai lo mataría. El joven no dudó en dar su consentimiento.

Pasó un año desde aquella desventurada noche y Minokichi conoció a una chica y se enamoró de ella y decidió casarse con ella. Esta chica se llamaba O-Yuki y después de años de amor feliz tuvieron hijos.

Un día, sin embargo, el novio, atrapado por su secreto con el espíritu Yuki-Onna, decidió liberarse contando a su esposa lo que le había sucedido esa noche. En ese momento O-Yuki se transformó revelando que debajo de su esposa estaba Yuki-Onna e inmediatamente se preparó para matar a Minokichi por engañarla.

Sin embargo, la deidad fue movida por un último acto de piedad: habiendo visto las habilidades de padre del hombre y el amor que sentía por sus hijos, decidió dejarlo con vida con el fin de criar a los niños, luego se fue abandonando su hogar y familia.

6.16 LA LEYENDA DEL GORRIÓN DE LA LENGUA CORTADA

Las leyendas a las que se ha hecho referencia hasta ahora eran útiles para el pueblo japonés como explicación de fenómenos naturales, pero también de acontecimientos o cambios de las estaciones y la alternancia del día y la noche. Algunas leyendas antiguas también podían tener un propósito diferente, de hecho tomaban la forma de un cuento de hadas y mostraban sobre todo a los niños el precio de la codicia, la belleza de las virtudes, la bondad y la moderación.

Un ejemplo de esta categoría es la leyenda del gorrión de la lengua cortada, Shita-kiti Suzume.

Un día, un anciano noble conocido por su generosidad y amabilidad fue al bosque a cortar leña, pero una vez allí se encontró con un pequeño gorrión herido. El anciano sintió gran compasión por el pájaro, así que decidió recogerlo y llevarlo a su casa para cuidarlo, cuidarlo y alimentarlo.

A pesar de que este hombre era virtuoso y noble, su esposa estaba en su opuesto, era una mujer codiciosa y cruel, y cuando vio a su marido volver sin leña pero con un animal moribundo, no lo sostuvo. Esta actitud de la esposa no detuvo al viejo.

Gracias a los cuidados humanos, el pájaro pronto comenzó a sanar y un día, mientras el nuevo dueño estaba en el bosque y la esposa fuera de casa, el ave se quedó solo y así comenzó a revolotear por la cocina encontrando harina de maíz que en muy poco tiempo se comió por completo.

Sin embargo, la primera persona en entrar en la casa fue la anciana que se enfureció por el robo de la harina y decidió castigar al gorrión cortándole la lengua para luego expulsarlo de la casa.

Más tarde, cuando el viejo leñador volvió a casa, no encontró al pajarito, así que le pidió explicaciones a su mujer y se enteró de lo sucedido. Inmediatamente corrió a buscarlo en el bosque pidiendo ayuda a todos los gorriones que encontraba y gracias a ellos descubrió la existencia de una posada de gorriones. El hombre fue llevado por los pájaros a la posada donde fue bien recibido, tanto que pudo ver y saludar a su pequeño amigo.

Todos los gorriones, para agradecer al viejo el rescate de su compañero, le pidieron que eligiera como regalo entre dos canastas: una grande y una pequeña. El viejo, por su naturaleza, eligió inmediatamente el más pequeño, pero solo más tarde se dará cuenta de que en él estaba contenido un tesoro de gran valor.

Al volver a casa de su esposa, le contó lo sucedido y de inmediato la mujer se enfadó con su marido porque no había elegido la canasta más grande, así que cogió la pequeña y se dirigió a la posada para pedir a los gorriones que la cambiaran.

Los pajaritos acordaron el intercambio, pero prometieron que la cesta no se abriría hasta que la mujer llegara a casa. La mujer, poco virtuosa, decidió ignorarlos y alejarse lo suficiente de los pájaros abrió el regalo y salieron varios monstruos que la asustaron hasta el punto de hacerla caer por un acantilado y perder la vida.

6.17 LA LEYENDA DE LA CHICA DEL TREN

La leyenda de Teke-teke es una de esas historias de terror que los niños suelen contarse en las noches de miedo para divertirse. De hecho, la historia cuenta de Teke-teke, una chica como tantas, sin facultades divinas o ascendencias particulares, tan común que, como a menudo sucede en la vida real, fue víctima de acoso escolar. La joven, cuando estaba viva, recibió continuas humillaciones, burlas y palizas de las que no podía defenderse.

Un día, al final de la escuela, Teke-teke se encontraba en la estación de tren esperando el tren de regreso a casa. La doncella estaba tranquilamente absorta en sus pensamientos cuando fue vista por algunos de sus matones habituales. Ellos decidieron entonces aprovechar la distracción de la víctima para planear una broma: corrieron a la calle y tomaron una cigarra, luego se acercaron a Teke-teke y le arrojaron el animal en la parte posterior de la camiseta. Este último se posó sobre su espalda y comenzó a cantar asustando a la pobre chica que, asustada, perdió el equilibrio y cayó sobre las vías justo en el momento en que un tren estaba llegando. Teke-teke murió aplastada y partida en dos por el tren.

Los que presenciaron el accidente y luego continuaron asistiendo a la estación comenzaron a afirmar con certeza que la niña moriría solo físicamente, mientras que su espíritu nunca logró abandonar el mundo de los mortales, porque todavía tenía muchas cuentas pendientes. Se dice que desde el día del accidente se puede escuchar y ver en los pasillos de la estación la parte superior del cuerpo de Teke-teke que deambula en busca de su mitad inferior de una manera desesperada y enojada. Cuando se cruza con un mortal, suele preguntar dónde están sus piernas y, a veces, cuando

está particularmente enojada, los ataca con sus garras, llegando a matar a los mortales y transformarlos en espíritus que como ella vagan en busca de su parte inferior.

6.18EL CAZADOR HOORI

La leyenda de Hoori se transmite a través de los dos textos tradicionales más conocidos: el "Kojiki" y el "Nihon Shoki".

La historia cuenta que Hoori era un cazador y un día, como sucede a menudo entre hermanos, tuvo una mala pelea con su hermano Hoderi, un pescador. Los dos se enfrentaron porque su hermano mayor le había prestado un anzuelo de pesca y él lo había perdido.

Como Hoderi estaba convencido de que cada instrumento tenía un alma y era único, obligó a su hermano menor a encontrar su anzuelo de pesca sin tratar de reparar el error con otro, porque no sería lo mismo.

Hoori entonces, atrapado por la culpa, descendió hasta el fondo del mar en un desesperado intento de encontrar el objeto perdido, pero no pudo encontrarlo.

Durante la búsqueda encontró a Toyotama-hime, la hija de Ryujin, el dios del mar (Capítulo 3.8). Habiendo hecho amigos antes y luego atado en amor con su hija, el dios del mar estuvo disponible para ayudar a Hoori a encontrar el anzuelo perdido de Hoderi, luego dio su bendición y casó a Hoori con su hija Toyotama-hime.

El novio decidió mudarse a vivir con su esposa en el fondo del mar y permaneció aquí durante unos tres años, hasta que comenzó a extrañar a su hermano y el deseo de obtener su perdón, por lo que se fue a su país natal.

Al volver a casa, primero devolvió el anzuelo encontrado a su hermano, quien rápidamente lo perdonó, luego el esposo regresó al palacio submarino, ya que su esposa estaba esperando el nacimiento de su primer hijo, Ugayafukiaezu.

Durante el tiempo en que Toyotamahime estaba dando a luz a su hijo, hizo que su esposo jurara no mirarla durante el parto, para que no descubriera su verdadera apariencia física. El hombre, sin embargo, demasiado curioso, decidió romper la promesa, miró a su esposa y descubrió que en realidad no era la hermosa mujer que mostraba a todos, sino un dragón y en particular un wani (en italiano se traduce como cocodrilo y a veces también tiburón).

La joven hembra de dragón se avergonzó tanto que fue a refugiarse con su padre y a consolarse sin encontrar el valor de salir y dejarse ver por su marido.

Cuando creció, Ugayafukiaezu se casó con Tamayori-hime, la hermana de quien lo había criado desde pequeño, Toyotama-hime. Fue su "madrina" la que dio a luz al primer Emperador de Japón.

Hoori tomó el título de Real de Takachiho (una de las provincias de Hyuga) durante 560 años.

Hoori sigue siendo adorado como una deidad y se le reconoce principalmente la protección del trigo y de todos los cereales en general.

CAPÍTULO 7

LA TRADICIÓN HOY

En este séptimo y último capítulo nos dedicaremos a dos grandes temas: primero vamos a considerar cómo se vive hoy en Japón la tradición, qué peso tiene, cuánta importancia tiene y cómo todavía hoy la población está tan ligada al pasado. Por lo tanto, observaremos cómo se transmite, el interés de las personas por una historia tan lejana, las motivaciones que aún las mantienen unidas y la forma de celebrar lo que sigue siendo importante y relevante.

En la segunda parte del capítulo, en cambio, sacaremos conclusiones sobre todo el libro y sacaremos algunas consideraciones finales sobre el recorrido realizado en todas estas páginas.

Al final de este capítulo se encuentra una última sección dedicada al glosario. De hecho, en una tabla se recogerán los nombres de todos los personajes de mayor relieve del libro acompañados por el significado o el papel desempeñado.

Entonces llegamos al descubrimiento de este último capítulo.

7.1 LA TRADICIÓN EN NUESTROS DÍAS

Aquí llegamos a la primera sección del capítulo, útil para descubrir cómo hoy en Japón se vive toda la tradición que hasta ahora hemos intentado conocer un poco mejor.

Ya en el primer capítulo hemos dicho que para las leyendas y todo lo que concierne a la tradición divina y religiosa nipona se hace referencia a dos grandes textos: el "Kojiki" y el "Nihongi", que no son más que dos grandes tomos históricos también llamados anales. En pocas palabras, eran textos que seguían de cerca el curso del año en el que se anotaban de manera precisa y rigurosa todos los acontecimientos que sucedían y la sucesión de los personajes más influyentes, la variación de la población, de la comida, pero también de la religión y del credo del pueblo, por eso los dos textos antes citados son considerados los más ricos e importantes.

Hemos visto que no solo los Kami sino también los espíritus están en todas partes, en cada fuerza, objeto, variación poco explicable o elemento de la naturaleza, por eso en los anales se encuentra mucha información: en el momento en que estallaba una tormenta violenta, el fenómeno fue anotado junto con la explicación que la tradición solía dar.

Bueno, los japoneses suelen mantener muchas de sus tradiciones más antiguas y sobre todo tratan de mantener vivos los rituales de acción de gracias y oración a los dioses, para que éstos puedan velar por ellos, salvaguardarlos y sobre todo no enojarse.

Para obtener la benevolencia de los kami u otros monstruos y seres espirituales de los que ya hemos hablado, en Japón se usa la palabra matsuri, que indica todas las numerosas festividades, Celebraciones y grandes manifestaciones que hacen de las leyendas y los espíritus algo moderno. Durante los Matsuri se pueden ver desfiles de carrozas alegóricas, dashi, tambores, flautas y otros instrumentos musicales. Hay festivales continuos en Japón en cada estación del año; algunos son de carácter religioso, mientras que otros tienen un vínculo histórico o cultural con el lugar donde se celebran.

Veamos juntos las dos mayores y más famosas festividades folclóricas japonesas que mantienen viva la tradición y contribuyen particularmente a transmitirla.

Tanabata Matsuri

En el capítulo 6.8 contamos la historia de dos estrellas, Kengyu y Shokujo, separadas por la Vía Láctea, pero con la posibilidad de

encontrarse solo una vez al año, el séptimo día del séptimo mes del calendario chino. Esta fiesta de amor eterno y lejanía se llama la Fiesta Tanabata Matsuri, pero también la Fiesta de las Estrellas Enamoradas. Hoy en día, el Tanabata se celebra el 7 de julio y tiene muchos significados y se ha convertido en una de las tradiciones populares japonesas más famosas del mundo. El día se caracteriza por grandes, coloridas y llamativas decoraciones, ramas de árboles llenas de tarjetas de papel en las que se escriben las oraciones y los deseos que las personas quieren enviar a las estrellas, desfiles, desfiles musicales y mucha comida tradicional. Las decoraciones generalmente se hacen de papel y se construyen origami que representan grúas, pero también se usan redes de pesca, pequeños bolsos y tiras de papel de colores colgando.

La población japonesa también aprovecha este día de fiesta para usar su propio Yuata, que es el kimono tradicional, luego participa en desfiles, celebraciones, baile, juega y se divierte.

El día siempre se cierra con un juego de fuegos artificiales con el fin de agradecer y celebrar el gran amor entre Vega y Altair, que en este único día del año finalmente pueden reunirse y revivir su amor.

La Golden Week

La Golden Weeek, o Puente Largo, es uno de esos momentos en que el férreo equilibrio laborioso japonés se interrumpe para dar espacio y tiempo

a la creatividad y a la fiesta. La semana se lleva a cabo del 29 de abril al 5 de mayo desde el decreto instituido en 1948. La semana se estableció para celebrar el cumpleaños del emperador. Esta pausa y Matsuri se estableció como una ocasión fija porque el emperador era y es considerado en Japón como un Kami o una deidad, por lo que es importante y obligatorio celebrarlo de la mejor manera.

La semana comienza con la primera gran fiesta en honor del emperador Showa, de hecho el día toma el nombre de Showa Day.

El 1 de mayo se celebra con desfiles y manifestaciones, pero no es fiesta nacional, por lo que el día no se considera festivo.

El 3 de mayo se considera el día de la fiesta de la Constitución, de hecho se organizan manifestaciones que destacan las tradiciones, los usos y las costumbres populares japonesas.

El 4 de mayo toma el nombre de Fiesta del Verde y es un verdadero derroche de colores, flores, parques y jardines decorados con el fin de honrar la primavera y el renacimiento que ésta suele llevar consigo.

El 5 de mayo es el Kodomo no hi, el día de los niños, un momento especial para ellos. En las casas se expone la armadura de los samuráis que se dice que son los protectores de los niños, se cuelgan las carpas hechas de papel maché que tienen la capacidad de remontar los cursos de agua, por esto representan la fuerza y la vitalidad que caracteriza también a los niños. A estos últimos, en este día, se les da un baño con flores de iris y para el desayuno reciben el Kashiwa Mochi, o un Mochi de arroz muy dulce y gomoso, preparado solo en honor de este día porque es amado por los más pequeños.

CONCLUSIÓN

Aquí llegamos al final de este libro dedicado a la tradición religiosa japonesa, a los espíritus, a las divinidades, a las leyendas y a los seres más extraños y temidos por la población.

Está claro que no se puede contener en un solo libro toda la tradición que rige la religión, los usos, las costumbres y el aparato también burocrático y político de un pueblo. Este concepto vale aún más cuando se habla del pueblo japonés que se basa casi exclusivamente en tradiciones de este tipo.

El viaje que hicimos en este texto fue largo, sin embargo, nos encontramos con tantas personalidades, espíritus e historias que seguramente nos dejaron algo, Aunque estamos tan lejos de un pueblo de tan profunda cultura y es precisamente la profundidad de esta cultura el motor de un libro como éste que no es un manual ni una recopilación, sino un texto que tiene el objetivo de acercar a todos los lectores al pueblo japonés.

Hemos visto que la cultura japonesa es tan compleja, tan articulada y mucho más difícil que muchas otras, porque se basa en una serie de leyendas y mitos que sabemos que no siempre tienen una base escrita para extraer la verdad de los hechos o episodios, Por eso no siempre podemos clasificar cronológicamente lo que leemos. La falta de orden y de fechas temporales hace que la cultura sea simplemente complicada. Además, la tradición japonesa ha sufrido muchas influencias, entre ellas la china pero también las occidentales.

Lo que nunca debemos olvidar es la cantidad de conceptos y emociones que una cultura tan arraigada, tan lejana en el espacio y en el tiempo ha traído también al resto del mundo. Sí, una pequeña isla ha influido en todo el mundo y es tan conocida tanto desde un punto de vista histórico como cultural.

La tradición japonesa pretende sobre todo transmitir la importancia del recuerdo y es hermoso ver la necesidad de la transmisión de la cultura en un país tan vanguardista pero también tan ligado al propio pasado. Por lo tanto, es fundamental contar, celebrar y festejar.

Además, la tradición japonesa quiere mostrarnos también cuán importante es el vínculo con la naturaleza, cuán útil y necesario es agradecer el lugar donde se vive, conocerlo, custodiarlo y respetarlo, de lo contrario se terminan recibiendo consecuencias negativas, son víctimas de cataclismos o desastres naturales o de pestes y enfermedades. Según los japoneses, de hecho, es importante respetar y honrar a los Kami que vigilan un determinado detalle o factor de la naturaleza, desde los más grandes como el sol, hasta los más pequeños como una simple piedra o una pequeña tortuga del mar. Son las leyendas que demuestran que si se descuida la naturaleza y los dioses se acaban convirtiendo en víctimas, si se la respeta no se puede hacer otra cosa que disfrutarla en plena felicidad.

Los personajes de este libro son muchos, es cierto, por eso he pensado en añadir, al final del texto, un glosario que pueda ayudaros en la lectura para que podáis seguir adelante y tener siempre a la vista el nombre de los sujetos principales, pero también sus características, poderes y peculiaridades.

MITOLOGÍA NÓRDICA

Mitología Nórdica

INTRODUCCIÓN

¿Existe alguna pregunta capaz de hacer cosquillas a la fantasía, encender la imaginación y generar laberintos de mundos lejanos en los que dioses, héroes y gigantes protagonizan acontecimientos tan evocadores como fascinantes? Mi querido lector, estoy sentado en mi escritorio, buscando las palabras adecuadas para darle la bienvenida entre las páginas del libro que tiene entre sus manos: un viaje literario de descubrimiento de la mitología nórdica, sus protagonistas y los acontecimientos que han contaminado -especialmente en los últimos años- la cultura pop occidental de la que nos alimentamos a diario. Y sin embargo, en la raíz de todo ello hay una necesidad urgente de poner orden en el caos del universo.

Por cierto, ¿cómo surgió el universo? La cosmogonía - literalmente, el nacimiento del cosmos - es la herramienta que los seres humanos han utilizado, desde el alba de los tiempos, para darse sentido a sí mismos y a las cosas que les rodean. Esta búsqueda incesante se expresa de miles de formas diferentes. En la larga etapa medieval que los historiadores suelen denominar "época vikinga", la cultura del Norte se extiende por Europa y deja una huella indeleble y tangible. La influencia literaria y religiosa de las tierras nórdicas a las que los vikingos se habían aventurado en la última década del siglo VIII movidos por un espíritu de supervivencia, aventura y audacia se convirtió en el escenario de un complejo sistema mitológico inextricablemente ligado a la tradición de los "hombres del norte". Por lo tanto, surge la pregunta: si la Europa de los vikingos abarca un periodo de más de dos siglos y medio, uno se pregunta por qué este linaje de hábiles luchadores consiguió marcar con su nombre todo un periodo histórico. ¿Por qué el legado nórdico es digno de atención? Y sobre todo, ¿cuáles son las sugerencias culturales que aún hoy merece la pena leer y explorar?

EL MUNDO NÓRDICO Y SU RELACIÓN CON LA DIFUSIÓN DE LA MITOLOGÍA NÓRDICA

La difusión de la mitología nórdica se debe ante todo a una necesidad intrínseca de emigrar: las escasas posibilidades de subsistencia a las que estaban condenados los pueblos del Norte -me refiero a la pesca y la caza- estaban sujetas a los caprichos de una naturaleza indómita e implacable. El viento, las ventiscas, el hielo y las lluvias torrenciales impedían satisfacer las necesidades de un pueblo en busca de estabilidad, riqueza y abastecimiento constante. Por esta razón, los primeros poblados vikingos en las costas del Báltico -de las tribus suecas conocidas como los Varenghi, Rus' o Variaghi- fueron el punto de partida desde el que emprender un lento e implacable proceso de conquista del sur de Europa. Mientras que los noruegos desembarcaron en Islandia -un territorio completamente inexplorado, hogar de unos pocos forasteros irlandeses que se doblegaron rápidamente ante el dominio guerrero de los recién llegados- ya en los albores del siglo IX, algunos hábiles líderes decidieron estacionarse en Groenlandia. Otros siguieron el curso de los ríos y cruzaron los mares Caspio y Negro, llegando hasta la entonces Constantinopla, e incluso hasta el corazón de Bagdad y el mundo árabe. Por parte danesa, los vikingos fueron igualmente pródigos en sus exploraciones y conquistas: desembarcaron en Normandía animados por una ferocidad sin precedentes y, en un periodo de lento desmoronamiento del reinado tardío de Carlomagno, consiguieron penetrar en los territorios locales. Sin entrar en los detalles históricos y geopolíticos de la situación europea en los siglos VIII y XI, queda la cuestión de la segunda gran motivación que impulsó a los vikingos por el camino de la conquista meridional y oriental. En resumen, ¿por qué los "hombres del norte" decidieron abandonar su tierra natal de forma masiva y desorganizada, para que cada tribu se estableciera ahora en la actual Turquía, ahora en el sur de Italia, ahora en el norte de Francia, ahora en Groenlandia? Los historiadores de la época coinciden en que la superpoblación progresiva de los vikingos puso a prueba los escasos territorios que los nórdicos poseían originalmente. Los recursos de la madre patria eran escasos, el feroz clima noruego se cobraba sus víctimas y las

perspectivas de vida de las generaciones futuras dejaban lugar a la duda, el miedo y la perplejidad.

Sin embargo, sería reduccionista reducir los esfuerzos vikingos a una mera sucesión de necesidades básicas, es decir, las relacionadas con la supervivencia de la raza. La población de los "hombres del norte" estaba impulsada por una ardiente necesidad de explorar, construir y surcar las olas. Eran hábiles marinos sometidos a ritmos y climas tan hostiles que habían desarrollado una tolerancia física muy superior a la de los europeos del sur. En particular, los barcos que los vikingos utilizaban para desembarcar en las costas enemigas estaban construidos con precisión ingenieril y eran capaces de hacer frente a las olas del océano sin sufrir daños importantes, incluso en medio de fuertes tormentas. Al mismo tiempo, eran esbeltos y fácilmente maniobrables, lo que les permitía remontar las corrientes fluviales en un tiempo récord. Por último, los buques de guerra albergaban hasta ochenta soldados armados hasta los dientes, lo que valió a los vikingos el apodo de "reyes del mar". *¡Qué orgullosos estaban!*

Este breve paréntesis histórico tiene un propósito muy concreto: ilustrar por qué la mitología nórdica se extendió por Europa de forma tan capilar e imprevisible, favoreciendo la exaltación de la cultura y los valores vikingos. Estos últimos se basan en unas pocas y sencillas piedras angulares: los jóvenes alcanzan la mayoría de edad con sólo doce años, las tribus beligerantes están vinculadas por un juramento de lealtad a uno y sólo un líder, mientras que el honor viril está estrechamente relacionado con la destreza militar, el valor y el ingenio del individuo.

El telón de fondo de este pueblo de hábiles guerreros e indómitos marineros es una naturaleza brutal, cuyos caprichos hacen que la existencia de los vikingos sea difícil y brutal. Y, sobre todo, aislada. El aislamiento de las comunidades nórdicas es una de las principales razones por las que la religión pagana -en la versión transmitida hasta nuestros días- no se presenta en absoluto en forma de un sistema mitológico cohesionado y ordenado, sino más bien como una colección de fragmentos e información inconexa que corresponde a la posteridad, en la medida de lo posible, interpretar y organizar. El llamado "panteón nórdico" está impregnado de mitos, protagonistas y leyendas a menudo contradictorios. Las numerosas

deidades desempeñan papeles diferentes, como diferentes son las tesis sobre el origen y la importancia de cada protagonista en el universo religioso nórdico. A este respecto, merece la pena recordar cómo Escandinavia ha sido durante mucho tiempo escenario de pueblos que se contaminaban, chocaban, influían y se influían mutuamente, una y otra vez. Este largo ciclo de manipulación mitológica es, hoy en día, el responsable de la polivalencia de la cultura nórdica. Por consiguiente, toda la información contenida en los siguientes capítulos no pretende agotar la riqueza de una cultura tan compleja como fascinante, sino simplemente proporcionarle una guía práctica, amena y tangible que le ayude a dar sus primeros pasos en el macrocosmos de la religión vikinga.

LAS FUENTES, LA ACTITUD RELIGIOSA Y LA CENTRALIDAD DE LAS FUERZAS SOBRENATURALES

Según las fuentes que he utilizado al escribir este manual -la Edda poética y la Edda en prosa, sin olvidar el himno de Caedmon, Beowulf y Voluspa-, la principal preocupación de las tribus nórdicas reside en la definición de una cosmogonía, un nacimiento del cosmos capaz de arrojar luz sobre las manifestaciones, a menudo perversas, a las que la naturaleza ha acostumbrado a los vikingos. El comienzo de las cosas es fascinante y será el tema del próximo capítulo. Por otra parte, la imagen que nos ofrece la lectura de los mitos nórdicos esboza la identidad de un pueblo que -dominado por las largas noches de invierno y los igualmente interminables días de verano- alimenta un profundo escepticismo hacia la divinidad, al tiempo que teme su poder y su juicio. El respeto de los vikingos no es sagrado -si me permite la comparación entre la mitología nórdica y la religión cristiana- sino que se basa en una forma de temor reverencial similar al que siente un hijo por su estricto padre y un escolar por su intransigente maestro.

El "panteón del Norte" está contaminado por un naturalismo sin precedentes: la visión del mundo está impregnada por una fuerte conexión

con las manifestaciones de la naturaleza, y sólo más tarde por una relación personal y/o íntima con las deidades. Basta con conocer "de oídas" las historias de Odín, Thor y Loki para darse cuenta de cuánto más objetiva, pragmática y desprejuiciada es la visión del hombre nórdico que la de su homólogo heleno, romano o cristiano. Cuidado, sin embargo: no caiga en el error de creer que los relatos mitológicos nórdicos se centran exclusivamente en cuestiones tomadas de la "vida vivida". Ni mucho menos. El cuento nórdico siempre tiene como objeto el despliegue poderoso e incontrolable de fuerzas sobrenaturales. Éstas, sin embargo, están relacionadas con la realidad práctica y concreta en la que los "hombres del norte" se ven obligados a actuar. La naturaleza de la que el vikingo es a la vez amo y víctima, en otras palabras, sufre la influencia de acciones mitológicas en las que todo está permitido, en las que los cánones de la racionalidad se subvierten de la A a la Z. Las figuras religiosas son así el pretexto para crear una densa red de símbolos y correlaciones entre la naturaleza y el ser humano que los nórdicos utilizan para reconocerse y conducir su existencia.

El mito no se reduce a los acontecimientos de la vida cotidiana, sino que contamina inevitablemente la vida cotidiana de los "hombres del Norte".

¿El resultado? Una mezcla hábilmente equilibrada de lo humano y lo divino, lo universal y lo particular, lo eterno y lo mutable.

Aceptar la complejidad mitológica es el primer paso para abrazar las evocadoras interpretaciones de la cosmogonía nórdica. Si en la Edda en prosa de Snorri, Odín dialoga con el monarca sueco Gylfi y traza el nacimiento y el fin del mundo habitado por hombres y dioses, en el Himno de Caedmon, el protagonista es un monje que sueña con vívida intensidad la cosmogonía nórdica y aprende de memoria los versos que relatan "el principio de las cosas". En Voluspa, la profetisa rememora antiguas informaciones sobre el origen y la formación del mundo sensible. Por último, en Beowulf -el poema en más de 3.000 versos aliterados- el cantor-protagonista se deja conquistar por la narración por excelencia, la que rinde homenaje una vez más al nacimiento de la tierra, la luna y las estrellas. Una última vez.

En cualquier caso, dejando de lado por un momento los componentes sociales, políticos y geográficos de la población escandinava, conviene recordar que la mitología nórdica celebra las costumbres y la visión del mundo -lo que la historia de la filosofía y la crítica literaria denominan, precisamente, la Weltanschauung- de los pueblos nórdicos, nuestros antepasados. En consecuencia, no es importante cuánto de la herencia nórdica ha llegado hasta nosotros, qué podemos aprender aún sobre los vikingos y su tendencia a emigrar, o qué estrategias utilizaban para tolerar las manifestaciones naturales de un territorio inhóspito. La complejidad del "panteón del Norte" es el reflejo sin complejos de una historia, la del Viejo Continente, que aún hoy nos permite sentirnos anclados en unas raíces milenarias, fascinantes y llenas de significados aún por desvelar. De los vikingos hemos heredado la misma tendencia a la exploración, la curiosidad y la necesidad de establecer una relación conflictiva, pero pacífica, con las manifestaciones de nuestro planeta. En un escenario tan complejo y polifacético, creo que ha llegado el momento de dar paso a la verdadera narrativa mitológica, la que usted espera con impaciencia.

Mi querido lector, espero que el libro que tiene en sus manos sea capaz de entretenerle, interesarle y entusiasmarle. Espero que tenga todo lo necesario para hacer cosquillas a su imaginación e invitarle a rellenar las numerosas lagunas de contenido que el paso de los milenios nos ha impuesto sin piedad. Por último, le sugiero que lea los acontecimientos contenidos en las páginas siguientes con la intención de hacerlos suyos. Compártelos con su grupo de amigos la próxima vez que una noche ventosa y helada le obligue a mirar la nieve tras el cristal de la ventana, con las mejillas enrojecidas y la nariz respingona. Como alternativa, le sugiero que narre los acontecimientos del martillo de Thor o el mundo de los dioses, Asgard, en medio de una tarde de verano, de un día tan interminable que parece... escandinavo. Te robarán una sonrisa y te harán sentir una pequeña parte del cosmos que te rodea, que está por encima y por debajo de ti; ¡o más sencillamente mantendrán en suspenso a tu afortunado oyente!

CAPÍTULO 1

LA COSMOGONÍA Y LA COSMOLOGÍA DE LOS NUEVE MUNDOS EN MENOS DE CINCO MINUTOS

Mi querido lector, la primera vez que oí hablar de la mitología escandinava tenía unos doce o trece años. No es que me interesaran las historias de Odín, Thor y Loki por afán de conocimiento, sino todo lo contrario. Mi pasión por el mundo Marvel -que en parte debo atribuir a mi padre, un auténtico devorador de cómics- había bastado para despertar mi vena de niño curioso. Fue en un momento de aburrimiento cuando pregunté en la mesa: "Papá, ¿quién inventó el martillo de Thor?". ¿Y sabe qué? Nunca pensé que mi madre se erigiría en adalid de la mitología normanda: lanzó una mirada a mi padre, que entretanto había empezado a soltar información como un auténtico empollón, y me señaló que no, que ningún dibujante de ultramar había tenido el golpe de genio. Más bien, Thor y su inseparable martillo procedían de un sistema mitológico milenario no muy distinto al de Zeus y compañía. Unos meses más tarde, desenvolví un paquete de regalo depositado misteriosamente sobre mi cama y -voilá- me sumergí en la lectura de una enciclopedia ilustrada de mitología cuyo nombre no recuerdo. Busqué en la web durante horas, ¡pero nada! De todos modos, se llamaba "El gran libro de la mitología" o algo así. Para mi sorpresa, me di cuenta de que los cómics de los que mi padre era un ferviente seguidor no tenían nada que ver con el complejo macrocosmos milenario del que hablaba mi nuevo libro favorito. Por primera vez, me asaltó la idea de que incluso los dioses -incluso el rubio y poderoso Thor que yo solía imitar en el jardín para espantar a las palomas o ahuyentar al

gato del vecino- estaban destinados a su propio día del juicio final: el Ragnarok. El universo implosionaría y renacería, aniquilado y reconstituido a partir de sus propias cenizas. La idea me aterrorizaba y, en el fondo, me dejaba con la respiración contenida. ¿Qué más aprendería sobre la mitología nórdica? ¿Cuáles eran las influencias con las que la cultura germánica había contaminado e inspirado a los pueblos del Alto Norte? Empecé a esbozar en mi mente la imagen de un vikingo alto y corpulento, de manos callosas y hombros poderosos. A él me dirijo cuando leo en voz alta los sucesos de Loki y Thor, que entretanto había perdido (casi) toda su fascinación por mí. A él me dirijo cuando intento desenredar la madeja de la narración, cuando me propongo explicar la cosmogonía y la cosmología escandinavas en unas pocas páginas.

Mi querido lector, antes de hablarle de mitos y leyendas de los que probablemente nunca haya oído hablar, he pensado satisfacer su necesidad de orden y claridad. A continuación, quiero resumir la estructura de Yggdrasil, el árbol cósmico de derivación germánica, y hablarle brevemente de los nuevos mundos relacionados con él: entre ellos Ásgarðr, la morada de los dioses Asi, y Midgard, cuya traducción literal es "jardín del medio", es decir, la Tierra habitada por los seres humanos.

"Conozco un fresno, que se llama Yggdrasill, un árbol alto rociado de arcilla blanca; de él vienen las gotas de rocío, que caen en los valles, siempre está verde, sobre el manantial de Urðr".

Si los humanos, los Asi y los enanos -habitantes del mundo de Vanaheimr- se sitúan en la parte superior de la cosmología nórdica, los enanos viven en Nidavellir, los gigantes de hielo en Jötunheimr y los gigantes de fuego en Muspellheim. Por último, está Hel -el reino del inframundo-, Alfheim -la tierra de los elfos de la luz- y Svartalfheim, el mundo de los elfos oscuros. Antes de seguir adelante, los acontecimientos religiosos nos obligan a explicar brevemente el origen de la guerra entre los Vani y Asi. Es muy probable -aunque no está documentado con fuentes fiables- que algunas tribus nórdicas adoraran a la primera y otras a la segunda.

Los habitantes de Vanaheimr eran, según la tradición, dioses indisolublemente ligados al culto de la naturaleza, la fertilidad y el placer. Los ciclos de la Tierra se convierten en el pretexto para dominar la magia y

los vínculos con los humanos y las manifestaciones sobrenaturales. Los Asi, por su parte, eran las deidades superiores: asentados en la fortaleza de Ásgarðr, construida en la cima de los montes Ásaland, según la leyenda situada en el centro del mundo, gobernaban el planeta y sus elementos. La guerra entre dioses superiores e inferiores es inevitable y será el tema de los próximos capítulos. La tregua mitológica, en cambio, refleja probablemente los acontecimientos humanos compartidos por los polifacéticos pueblos nórdicos. Las reconstrucciones históricas tienden a hacer hincapié en cómo la invasión de las tribus vinculadas al culto de las divinidades Ásgarðr contra los pueblos dedicados a los Vani fueron responsables primero de episodios bélicos, y sólo más tarde suprimidos mediante compromisos y acuerdos entre las partes.

La contaminación cultural de la humanidad refleja un progresivo mestizaje mitológico.

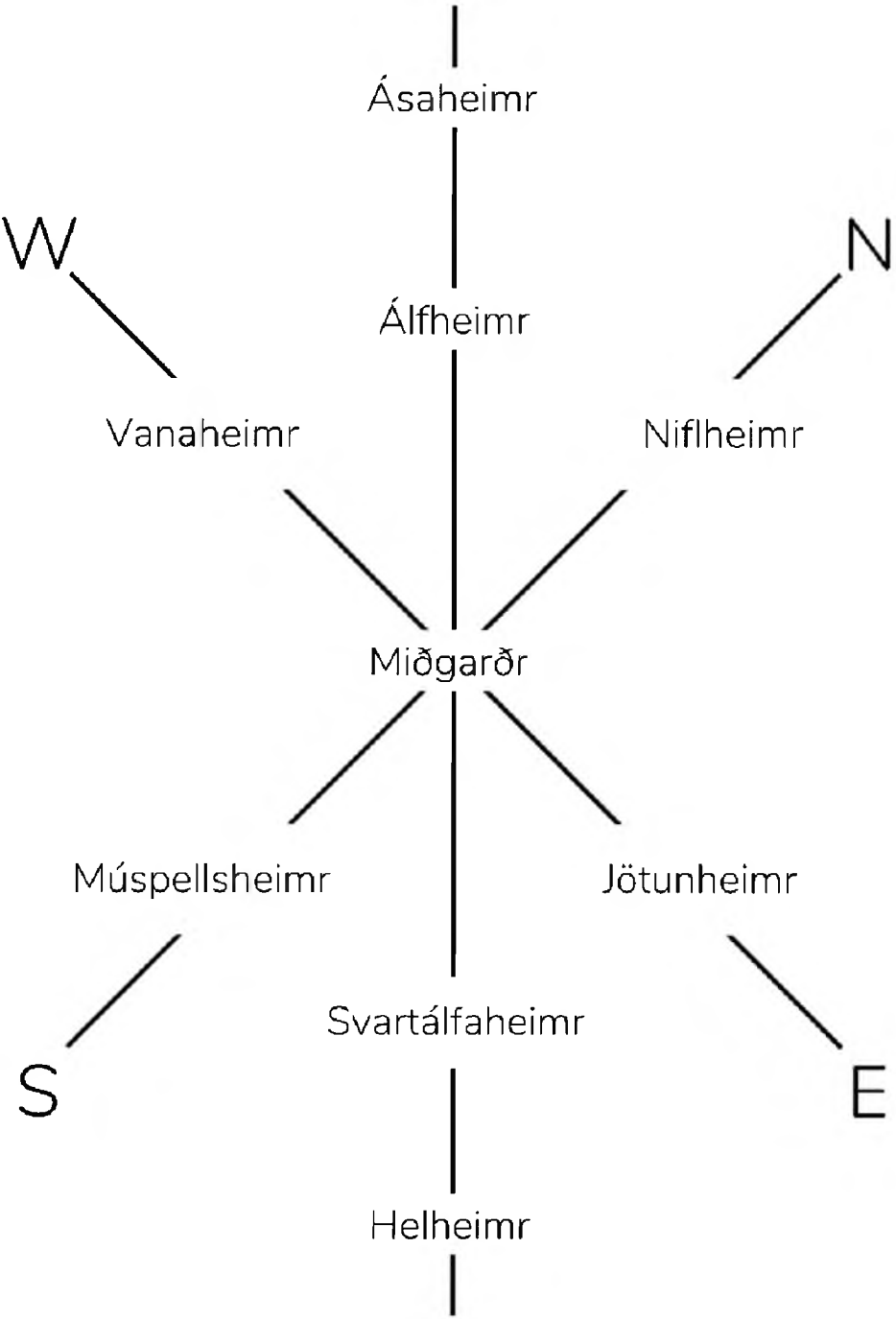
No es casualidad que haya Vani, me refiero a los hermanos Frey y Freyja, que vivan en Ásgarðr en compañía de los Asi. Para saber por qué, no basta con conocer la historia vikinga, ahondar en la mitología o "adivinar". Es necesario poner en marcha la imaginación y rellenar las numerosas lagunas de conocimiento que el paso del tiempo ha impuesto, imparcialmente, a las generaciones futuras.

Por fin ha llegado el momento de conocer el Ragnarok. No, no me refiero a la tercera parte de la saga de Marvel -llamada, precisamente, "Thor: Ragnarok"-, sino al día del juicio final que arrasará con dioses y humanos, enanos, gigantes y elfos. El apocalipsis reducirá a cenizas el reino de Ásgarðr y acabará con los temibles dioses naturales de Vanaheimr. Seguirá un juicio universal. Esto último se narra en el Muspilli, una fuente poética de origen germánico tomada del mundo de los gigantes de fuego de Muspellheim. Esta imagen mitológica tiene un fuerte significado simbólico: el mundo tal y como lo conocemos está condenado a arder en llamas que lo devoran todo, que lo convierten todo en cenizas. Cuando el Ragnarok también se extinga, llegará un invierno frío, largo y espantoso. Durará tres largos años, al final de los cuales habrá guerras, hambrunas y plagas que destruirán los lazos humanos. El sol, la luna y las estrellas se extinguirán, poco a poco. Todo estará condenado a sucumbir, pero no a perderse en los pliegues del tiempo ni a desaparecer de la memoria. Sí, según la mitología

nórdica, la Tierra está destinada a sumirse en una sombría oscuridad. Sólo más tarde, de las cenizas de lo que una vez fue el orden cosmológico nórdico, surgirán los hijos de los dioses. Esos hijos que ocuparán el lugar de Thor, Loki y Odín.

¿Tiene curiosidad por saber más?

Ha llegado el momento de 'dar la mano' a los grandes dioses de nuestro viaje. La tríada que se ha convertido en material fértil de nuestra cultura pop contemporánea y que, incluso hoy en día, a menudo se conoce más de "oídas" que por el conocimiento real de los acontecimientos narrados en las páginas de la mitología nórdica.


Ásaheimr
W
N
Álfheimr
Vanaheimr
Niflheimr
Miðgarðr
Múspellsheimr
Jötunheimr
Svartálfaheimr
S
E
Helheimr

1.1 LOS PROTAGONISTAS DE LA MITOLOGÍA ESCANDINAVA: THOR, ODÍN Y LOKI

Mi querido lector, ya le he dicho que los dioses y diosas de la mitología escandinava son innumerables. Hay figuras menores que con demasiada frecuencia son olvidadas y personajes tan populares que han perdido por completo su conexión original con las tierras del norte. ¡Es nuestro trabajo arrojar luz sobre ellos! En cualquier caso, he pensado anticiparles algunos de los contenidos que encontrarán en el apéndice de este libro, presentándoles en profundidad a los tres grandes protagonistas de los cuentos que figuran en los párrafos siguientes. Me refiero, precisamente, a Odín, Thor y Loki.

Thor

Thor, hijo de Odín, es la deidad del trueno. Su fama está documentada ya en la antigua Roma. Tácito -en su obra Germania- yuxtapone la figura de Thor a la de Mercurio, el dios latino de las artes de la guerra. La intención del erudito es, de hecho, establecer una correlación lo más exacta posible entre el sistema mitológico de los suevos, es decir, de los suevos, y el comúnmente aceptado por el público romano al que se dirige. Hoy en día, sabemos con certeza que Thor no sólo fue un personaje compartido entre las numerosas culturas de origen nórdico, sino que también fue rebautizado con más de quince nombres diferentes. Si los sajones le llamaban Thunar, los germánicos se dirigían a él como Donar y los británicos como ðunor.

Descendiente del linaje Asi, Thor es llamado hijo de Odín y Jörð (la diosa de la tierra), pero también esposo de Sif y hermano de Meili. También se le representa en compañía de dos fieles compañeros obligados a servirle tras el viaje a Jötunheimr, el reino de los gigantes. Según la tradición nórdica, los relámpagos y truenos que atraviesan las largas noches escandinavas son una manifestación tangible de su temible existencia. En particular, se cree que el rugido del trueno es producido por el sonido del carro divino que atraviesa la bóveda celeste. Éste es tirado por Tanngrisnir (literalmente, "crujir de dientes") y Tanngnjostr ("crujir de dientes"), la pareja de cabras mágicas destinadas a un destino poco feliz. Cuenta la leyenda que el hijo de Odín puede cocinar y comer la carne de las dos bestias, y luego volver a reunirla y reanimarla a la mañana siguiente utilizando los huesos y la piel restantes.

La historia se narra en la Edda en prosa, capítulo 44:

"Durante la noche Thor cogió sus cabras y las mató a ambas, tras lo cual las despellejó y las asó en el caldero. Cuando estuvieron cocidas, Thor se sentó a cenar con sus compañeros e invitó también a comer al granjero, a su mujer y a sus hijos. El hijo del granjero se llamaba Þjálfi, y su hija Röskva. Entonces Thor apartó las pieles de las cabras del fuego y dijo al granjero y a sus sirvientes que arrojaran los huesos de las cabras sobre las pieles. [...] Thor permaneció allí toda la noche, pero cuando llegó ótta, antes de que amaneciera, se levantó, se vistió y cogió el martillo Mjöllnir, lo blandió y bendijo las pieles de cabra. Las cabras se levantaron entonces,

pero una de ellas estaba coja de una de sus patas traseras. Thor se dio cuenta de ello y dijo que el granjero o uno de sus sirvientes no había tenido cuidado con uno de los huesos de la cabra. Se dio cuenta porque el hueso del muslo estaba roto".

Sin embargo, la fama de nuestro aclamado Thor está firmemente anclada a su arma, Mjöllnir, el Asolador. Este último es el martillo del que todos hemos oído hablar al menos una vez -sí, ¡incluso si no somos fans de los cómics y las producciones cinematográficas de Marvel! El poder del Aplastador es atribuible a la habilidad de los enanos, los hábiles artesanos que forjaron Mjöllnir. Para aumentar su devastadora eficacia, Thor utiliza unos poderosos guantes de hierro que le permiten lanzar ataques cataclísmicos sin... ¡electrocutarse! Por esta razón, todo el mundo le teme: gigantes y elfos, trolls y otras deidades. Además, también es el único poseedor del cinturón de la fuerza, Megingjord: si se lo pone en la batalla, Thor duplica su energía destructiva. En virtud de su incontenible poder, el dios es considerado con razón el protector de Midgard y Ásgarðr. La esposa de la deidad escandinava es en cambio Sif, famosa por su larga cabellera dorada. De su unión nacen los dos hijos Magni y Modi, y la única hija Thrud, la Valquiria. Esta última es mencionada en las páginas tanto de la Edda poética como de la Edda en prosa de Snorri Sturlusun. Entre los muchos acontecimientos que la protagonizan, sólo hay uno que deseo relatar aquí con la intención de arrojar luz sobre el carácter manipulador y engañoso de Thor. La mano de Thrud es concedida a un enano, Alvis, con la condición de que el prometido acceda a forjar armas para los dioses Asi. Por otra parte, el dios del trueno no está nada satisfecho con el vínculo al que está destinada su joven hija y decide idear un truco para deshacerse de su futuro "yerno". Tras convocarlo a su presencia, le informa de que, debido a su pequeño tamaño, será necesario poner a prueba su sabiduría y temperamento. El incauto enano accede y se somete al interrogatorio divino. Thor comienza a hacerle incesantes preguntas hasta que el Sol empieza a asomar por la línea del horizonte. Y como los enanos se petrifican al instante cuando se exponen a los tímidos rayos del sol del amanecer, el pobre Alvis acaba convirtiéndose en un insípido adorno y Thrud se libera del vínculo matrimonial.

Por último, debe saber que el destino de Thor está inseparablemente ligado al Ragnarok. En las páginas de Voluspa, la profetisa narra la terrible muerte del dios Thor durante el enfrentamiento con la serpiente marina Jörmungandr. La criatura de Midgard, de tamaño colosal, consigue arañar al dios del trueno con su poderoso veneno, pero acaba sucumbiendo bajo el martillo de Thor. A éste sólo le quedarán nueve meses de vida antes de que el suero venenoso de la bestia le haga sucumbir. Sólo entonces, según la profecía del vidente, el cielo se extinguirá y las llamas de fuego envolverán la Tierra. Cuando el mundo esté finalmente cubierto de vapor y aguas vivificantes, las cenizas del planeta se transformarán en exuberantes extensiones verdes. El sacrificio de Thor, su valor, no será en vano.

Curiosidad - A pesar de que Thor es recordado principalmente por sus fascinantes hazañas bélicas, conviene hacer un rápido esbozo del carácter y el comportamiento del dios del trueno. De hecho, la fuerza de su Mjöllnir, el Asolador, parece equilibrada por un bajo nivel de sagacidad y una falta casi proverbial de astucia, a menudo compensada por la rapidez mental de Loki. Además, es interesante observar cómo -aunque las relaciones entre Asi y gigantes suelen ser tensas- en Thor fluye sangre semigigante: su padre Odín es hijo, a su vez, de la giganta de sangre completa Jord, la Tierra. Por otro lado, basta con estudiar a grandes rasgos las genealogías escandinavas para darse cuenta de que la mezcla de entidades pertenecientes a mundos diferentes es todo menos rara. Dioses y gigantes suelen mantener relaciones no sólo de enemistad, sino también de confraternidad.

Por último, quiero concluir este resumen de información "miscelánea" con una importante reflexión histórica: la figura de Thor puede, de hecho, asemejarse a la de varias deidades centroeuropeas. Me refiero a la Taranis celta, pero también a algunos personajes de la tradición de Oriente Próximo. Entre ellos destaca Indra; la deidad hindú es la creadora de los rayos y las tormentas y el último bastión contra la propagación de los espíritus malignos en el mundo humano, el homólogo de Midgard.

Loki

Mi querido lector, ¿se ha preguntado alguna vez quién se esconde tras la sonrisa astuta y traviesa del superhéroe que saltó a la fama gracias a Marvel Comics? El villano más querido de los cómics estadounidenses

tiene un pasado igualmente fascinante. El Loki de la mitología escandinava es apuesto, astuto, inteligente y sagaz. Sus habilidades le permiten destacar por su ingenio en comparación con la deidad media que habita Ásgarðr. No es de extrañar que sea el dios de la astucia y el engaño, de la manipulación y la persuasión. La narración mítica cuenta que fue la crueldad de Loki la que inició la larga serie de acontecimientos catastróficos conocida como Ragnarok. Poniéndose a la cabeza de un ejército de muertos y espíritus malignos, dirigirá sus oscuras tropas contra los dioses de Ásgarðr con la intención de utilizar la ayuda de los gigantes y su brutal fuerza.

Aunque el Señor del Engaño pertenece al linaje de los Asi, representa a la deidad regida por una ambivalencia arraigada e irreconciliable: por un lado, su figura salvadora le permite proteger a la orden de Ásgarðr en las situaciones de peligro más dispares y, por otro, encarna la inconsistencia de carácter de un demonio maligno hostil al orden cósmico del que los Asi son partidarios. En un escenario tan complejo, uno se pregunta por la relación de Loki con Odín y Thor. Según la tradición, Loki es hijo de Laufey, también conocida como Nal, cuyo significado literal es "aguja". De hecho, se sabe que es tan bella como... astuta y espinosa. Su padre, en cambio, es el gigante Farbauti, cuya etimología se remonta a “el que asesta golpes poderosos”.

Loki atraviesa la bóveda celeste en sus zapatos alados y está dotado de un poder tan ecléctico como polifacético: puede asumir a voluntad la apariencia de humanos o animales para infundir la duda en la mente de sus

interlocutores y adoptar la apariencia de cualquiera que se convierta en el blanco de sus trampas. No es de extrañar, por tanto, que Loki fuera extremadamente prolífico: padre de muchos hijos, pronto se rodea de una prole decididamente inusual debido a las estratagemas que utiliza para asumir la apariencia (también) de maridos y bestias. Un ejemplo de ello es Sleipnir, el corcel de ocho patas de Ásgarðr, que Loki engendró tras transformarse en potra. ¡Uy! Una cosa es cierta: nadie es más astuto que él; ni Odín, al que está unido por un vínculo de sangre, ni Thor. Las deidades del panteón escandinavo le toleran con gran desagrado por dos sencillas razones: Loki es capaz de asegurarse el favor de la mayoría y de resolver situaciones espinosas en los momentos más críticos, aquellos en los que los Asi saben que están en apuros. El dios de la sugestión es también el padre de las brujas: se cuenta que encontró el corazón de una mujer en las cenizas de una hoguera. Tras alimentarse de él, se dice que dio a luz a estos temibles seres mitológicos.

La aparente criticidad de la figura de Loki se debe al papel que desempeña en la mitología nórdica: es a la vez amigo y enemigo de los dioses Asi, su partidario y detractor. Su aura ambivalente e iridiscente se manifiesta de muchas formas diferentes. Una cosa es cierta: no puede existir un orden cósmico sin la figura del Embaucador, es decir, aquel que -al fomentar la propagación del mal- permite que se cumpla el destino al que está destinado el mundo sensible desde la noche de los tiempos: la destrucción. En tal escenario, Loki es el personaje que -aunque aparentemente astuto y libre de las limitaciones de comportamiento impuestas a sus "colegas" Asi- renuncia a su libre albedrío para satisfacer una necesidad superior, cósmica. Si no puede haber día sin noche, calor sin frío, amor sin odio, entonces incluso el mal es funcional a la definición de lo que es bueno, de lo que es correcto. El dualismo, sin embargo, es sólo aparente: Loki coopera con los dioses -e incluso ayuda a Thor en la misión de recuperar su Asolador, el martillo que garantiza el dominio de los Asi sobre los gigantes- en preparación para el Ragnarok. Sólo entonces será finalmente libre para derramar su temible veneno sobre Midgard y Ásgarðr. No es casualidad que Snorri le llame el "herrero de los males". Sus cualidades de bufón y manipulador en serie, de narcisista y hábil persuasor nos permiten apreciar la figura de un antidios, un forastero, una voz fuera

del coro que se eleva gimiendo y gritando por encima de los rígidos esquematismos queridos por los dioses Asi.

Curiosidad - En el aspecto etimológico, es concebible que el nombre Loki sea una abreviatura dialectal de Lóðurr o Loptr (también en versión Loftr). En este caso, el término se asimilaría a las palabras "aire" y "viento", probablemente relacionadas con el medio de transporte aéreo favorito del dios: los zapatos alados. Además, el folclore escandinavo nos permite arrojar más luz sobre el origen del apelativo divino: Loki sería en realidad una forma de expresión derivada de Locke, 'araña'. Y, en efecto, basta con reflexionar sobre la validez de esta posible correlación para darse cuenta de que la figura del arácnido también es ambivalente: teje la tela -al igual que Loki es capaz de moldearse y amoldarse al mundo que le rodea- y, al mismo tiempo, pone en práctica estrategias y trampas maliciosas. Una cosa es cierta: la naturaleza contradictoria de una figura tan incómoda como funcional para definir el orden cósmico sirve de chivo expiatorio. En Escandinavia, el hogar del dios embaucador, no se ha encontrado ningún artefacto, territorio o producto cultural que lleve el famoso nombre del Señor del Engaño. Loki ha desaparecido, ha sufrido una damnatio memoriae que ha durado milenios. Hoy en día, quizá seamos capaces de tolerar con mayor objetividad el papel (predominante) que desempeña el mal en la definición del equilibrio cosmológico y seamos capaces de apreciar a aquellos que, a su pesar, fueron sus creadores y destructores.

Odín

Lo sé, es el dios más famoso y misterioso de la mitología nórdica. He elegido deliberadamente concluir el capítulo 1 del libro que tiene en sus manos con un breve esbozo del homólogo escandinavo de Zeus, el soberano del Olimpo helénico. Como ya se mencionó en la breve biografía de Thor, Odín es hijo de una giganta de pura raza, la Tierra. Ésta es quizá la razón por la que, aunque está interconectado con toda manifestación natural, no es esclavo ni de las cosas pertenecientes al mundo sensible ni de los poderes sobrenaturales de Ásgarðr. Él es el todo, pero no está en ninguna parte. La etimología de su nombre se remonta a la raíz indoeuropea WAT- (relacionada con el concepto de poder, sabiduría y prestigio). No es

casualidad que Odín decidiera trocar el ojo a cambio de una habilidad que le era muy querida, la sabiduría.

Pero eso no fue todo: con la intención de aprender a leer las runas, se sacrificó pasando nueve largos días y nueve largas noches colgado de las ramas de Yggdrasil (el árbol del cosmos del que se propagan los nueve mundos), atravesado constantemente en el costado por una lanza tan afilada que le causaba profundas y dolorosas heridas. Así, mientras el viento azotaba su cuerpo indefenso y la falta de agua y alimentos le dejaba pudrirse en un estado de inactividad y sufrimiento, Odín llegó a un punto sin retorno: a un paso de la muerte, del frío que todo lo engulle y anula, su sacrificio fue recompensado. En un momento de extático desconcierto miró hacia la tierra que nunca más podría tocar, y descubrió que sus esfuerzos habían sido recompensados. Allí, ante él, el poder de las runas se revelaba en toda su luminosa energía. Las cuerdas que lo mantenían cautivo de Yggdrasil se rompieron y Odín cayó ruinosamente al suelo, gritando por la alegría y el sufrimiento que se había visto obligado a soportar durante tanto tiempo. Fue entonces cuando se dio cuenta de cómo el camino que había emprendido le permitiría por fin dominar y controlar las manifestaciones sensibles: lo sabía.

La fama de Odín se extiende rápidamente y alimenta el misterio relacionado con su nombre. Se le llama el dios de la horca, del comercio y de los prisioneros de guerra; se le admira y venera; se le dedican construcciones humanas. Se le recuerda con los sobrenombres de Tercero y

Grimnir. A diferencia de Loki, desempeña un papel de primordial importancia para "el hombre del Norte": es el dios que todo lo ve y todo lo sabe, la deidad a la que se confía el equilibrio de Midgard. Se dice que cruza el umbral de los nueve mundos y se manifiesta entre la multitud bajo la apariencia de un hombre alto y corpulento, vestido con una melena y un abrigo que le llega hasta los pies. Siempre va escoltado por dos cuervos llamados Munin y Hugin, o por dos lobos salvajes llamados Gere y Freke. Es, pues, un vagabundo, un sabio, un poeta y un guerrero de indomable obstinación. Esposo de Frigga -la deidad oracular- y padre de Balder, el dios de belleza innombrable que murió en una trampa urdida, como cabe imaginar, por el dios del engaño Loki, Odín es famoso por sus diversas uniones matrimoniales. Entre sus hijos se encuentran Thor, Vidar -concebido de la unión de Odín y la giganta Gridr, desempeñará un papel clave tras la muerte de su padre durante el Ragnarok- y Bragi, el hijo obtenido de la unión de Odín con otra giganta (Gunnlond). Este último es el cantor y poeta de Ásgarðr, un hábil orador y un músico de indescriptible encanto.

Además, Odín es también el afortunado poseedor de Sleipnir, el corcel parido por Loki. Con su pelaje grisáceo y sus ocho patas que lo hacen rápido y asustadizo, el animal es capaz de cruzar las aguas y el cielo con saltos relámpago, escoltando a su amo a todos los rincones de los nueve mundos. No es casualidad que la etimología del nombre Sleipnir se remonte a "el que se desliza velozmente" y que Odín lo designara su corcel ad honorem por su poderosa musculatura y sus habilidades sobrenaturales. Según algunas fuentes, el caballo de Ásgarðr llevaría runas grabadas en los dientes como prueba de la sabiduría de su jinete.

Curiosidad - Odín es un personaje extremadamente fascinante. La tradición escandinava lo representa sentado en el trono de Hlidskjalf, cuya considerable altura le permite vigilar todo lo que ocurre en los nueve mundos. Habita en Válaskjálf, el palacio real que acoge a los dioses. El poeta Snorri Sturluson menciona el asentamiento del dios en su famosa Edda en prosa, reiterando la importancia de este increíble acontecimiento en cuatro pasajes diferentes de la fuente:

"'En esa sala está Hliðskjálf [otro nombre de Odín], el asiento alto, como se le llama, y cuando Allföðr se sienta en ese trono ve el mundo

entero'".

Luego reanuda:

"'Allí hay un lugar llamado Hliðskjálf, y cuando Odín se instaló allí en el asiento alto, vio el mundo entero, los actos de cada hombre, y comprendió todo lo que vio'".

Es con la ayuda del trono de Hlidskjalf que Odín consigue localizar al fugitivo Loki, que ha escapado tras los terribles acontecimientos que provocaron la muerte del hijo de Odín, Baldr - ¡el relato será el tema de los próximos capítulos!

Además, la figura de Odín está inseparablemente unida a las prácticas del Más Allá. Cada batalla humana se origina a instancias del dios, cada víctima de la guerra es traicionada y reducida a polvo por la decisión de la deidad omnisciente y omnisciente de Ásgarðr. Si la muerte del héroe se produce de forma valerosa, las valquirias -las guerreras encargadas de seleccionar a los luchadores dignos de honor- reciben el alma del "hombre del Norte" y la conducen a la gran sala de espera llamada Valhalla. Allí, el ser humano entra a formar parte de la leyenda, siente el favor de los dioses: entrena, festeja y se pliega a las férreas decisiones de su líder, Odín. El ser humano cruza así las fronteras de Midgard y, en la mitología escandinava, se convierte en parte del todo, parte del orden cósmico, parte (también) del Ragnarok.

CAPÍTULO 2

EL NACIMIENTO DEL MUNDO - ANTES Y DESPUÉS EN LA MITOLOGÍA ESCANDINAVA

La nada es un abismo que domina el vacío.
En la Voluspa se narra que:

"Era el principio de los tiempos cuando nada existía, no había arena ni mar ni olas heladas; no había tierra ni cielo allá arriba, estaba el abismo de las profundidades, pero no había hierba".

El abismo en el que se encierra la nada se llama Ginnungagap. Es un abismo desprovisto de vida y color, de ruido y vitalidad. El tiempo no existe, ni las estaciones ni las olas del mar se suceden. La extensión es tan desoladora como inmersa en un limbo en el que nada es, nada sucede. En ese páramo del que deriva el mundo es posible distinguir dos ambientes opuestos, antitéticos entre sí: a un lado está el Muspelheim, al otro el Nifelheim. Si el primero se desarrolla en las tierras del norte y está impregnado de un clima tórrido y bochornoso, tan abrasador que incinera cualquier forma tímida de vida, los territorios del sur están animados por un frío y una oscuridad perennes, y gobernados por la monarquía de los vientos: vientos fríos que aúllan en plena noche, portadores de fragmentos de hielo que viajan a la velocidad de flechas lanzadas por los dedos de un arquero experto. Una niebla densa y fangosa envuelve un entorno en el que la palabra "vida" parece estar prohibida. En las tierras del sur, llamadas Nifelheim por los antiguos hombres del norte, yace un pozo cuyo fondo es imposible de ver. Se llama Hvergelmir y es la fuente de once ríos rugientes, tumultuosos, poderosos y temibles. Su nombre es Elivàgar.

Cuenta la leyenda que tales corrientes se extendieron tanto desde su Hvergelmir que alcanzaron la superficie. Allí, las venenosas nebulosas emitidas por sus peligrosas y estancadas corrientes se convirtieron en escarcha, lloviendo sobre las tierras de Ginnungagap y estratificándose siglo tras siglo, milenio tras milenio. Al mismo tiempo, las tórridas chispas del clima de Muspelheim comenzaron a extenderse en dirección opuesta, rozando la tenue frontera entre ambos territorios. Esta última estaba custodiada noche y día por la atenta mirada del guardián de la tierra del norte, el gigante Surtr con la poderosa espada revestida de metal llameante. De repente, sucedió que la helada escarcha de Nifelheim se mezcló con la cálida brisa de Muspelheim, y de aquellas tímidas gotas impregnadas de contrastes y dualismo, se originó la vida.

La vida tomó la forma de Ymir, más tarde rebautizado Aurgelmir por los populosos gigantes de las tierras heladas. Era el noble progenitor de su linaje. Se cuenta que, durante un largo y reparador sueño, goteó unas gotas de sudor de las palmas de sus manos: bajo la cúpula de sus dedos nacieron un hombre y una mujer. De las plantas de sus pies, Aurgelmir también creó un ser con seis cabezas: el gigante Thrudgelmir, que a su vez engendró al progenitor de todos los gigantes de escarcha, Bergelmir. Por otro lado, los miembros de Aurgelmir eran tan colosales y descomunales que cubrían cada pedazo de tierra. Cuando el gigante se tumbó, aburrido por el silencio y la quietud de una tierra que le había concedido un cuerpo casi como una broma del destino, se dejó arrullar por un largo y reparador sueño. El sueño del que todo (y todos) procedía. Los primeros seres vivos se sentían perdidos, extraviados y afligidos. Nifelheim y Muspelheim eran hostiles e inaccesibles. Sin medios de subsistencia, hombres y gigantes sentían que el fin estaba cerca para ambos. Sin embargo, de la mezcla de calor y frío había surgido una segunda criatura de aspecto temible, además del gigante progenitor Aurgelmir: una vaca de tamaño colosal a la que los norteños llamaron Audhumla. Aurgelmir bebió durante mucho tiempo de sus pechos para sobrevivir a la nada de Ginnungagap. De hecho, Audhumla se procuraba el alimento que necesitaba lamiendo piedras heladas saladas, que alimentaban los cuatro ríos florecientes que manaban incesantemente de sus ubres.

Durante las primeras horas de su vida, la vaca Audhumla empezó a alisar con su áspera lengua las paredes rocosas que la rodeaban por todos lados. Pasaron tres días de estasis. Tres días de espera. Al filo de la hora setenta y dos, surgió la figura del primer hombre: pelo, cabeza y cuerpo cobraron vida. Buri -así se llamaba- era lujurioso y fuerte, musculoso y apuesto. Para propagar la especie, unió sus fuerzas con la hija del gigante Bölþorn, llamada Bestla. De la unión de las dos razas nacieron tres hijos: Vili, Vé y Odín, los primeros dioses. Las criaturas en cuestión eran en realidad muy diferentes de los gigantes de hielo y no tenían nada que ver con los descendientes de Ymir, llamado Aurgelmir por su pueblo. Por si fuera poco, empezaron a despreciar a la raza que compartía con ellos el páramo de Ginnungagap, creyéndola vulgar, violenta e imprevisible. De hecho, la tríada divina estaba inspirada por un proyecto ambicioso y salvífico: transformar el mundo sensible en un lugar fácil y hospitalario,

donde la vida pudiera proliferar al margen de la hostilidad territorial del norte y el sur, de Muspelheim y Nifelheim.

Fue por esta razón que, uniendo sus fuerzas, Vili, Vé y Odín lograron la hazaña de asesinar al gigante Ymir, ahogando a todos sus descendientes del hielo en su propia sangre - que manaba copiosamente debido al tamaño de sus miembros. Sólo uno de ellos, presa de una repentina iluminación, logró escapar del terrible destino que el trío divino había impuesto a su pueblo. Bergelmir era su nombre. Escapó en un bote improvisado en compañía de su esposa y se convirtió en el progenitor de una nueva raza de gigantes. En cualquier caso, su existencia transcurrió bajo el signo de la privación y el exilio.

En el orden cósmico que los dioses habían impuesto en Ginnungagap, no había lugar para una aberración del calibre de Bergelmir - ésta era de hecho la opinión que Vili, Vé y Odín tenían de los descendientes de los gigantes. Bergelmir se escondió en las tierras de Jötunheimr, bordeadas por un curso de agua tan fuerte y rugiente que nunca se helaba, Ifing. Allí pasó una existencia de paria, al igual que sus hijos.

Los dioses seguían siendo las únicas criaturas victoriosas de un mundo que iba a ser moldeado a partir de las cenizas de lo que había sido, de la nada que finalmente iba a ser suplantada por una dominación de dioses iluminados. Por ello, Vili, Vé y Odín pensaron en aprovechar el esqueleto de mamut de Aurgelmir para formar primero las montañas, los valles fertilizados por los restos de su sangre congelada, luego los mares y océanos alimentados por el sudor del enemigo, y finalmente el cielo. Este último no sería otro que el cráneo del difunto Aurgelmir, progenitor de una raza repudiada por el nuevo orden cósmico. Cuatro enanos fueron los encargados de llevar el peso de la bóveda celeste: Austri, Vestri, Nordri y Sutri. ¿Le suena su nombre? Fueron colocados en las cuatro esquinas de la tierra y se convirtieron en el punto de referencia desde el que organizar y cartografiar el orden de las cosas: *norte, sur, este y oeste*.

Mi querido lector, mire a su alrededor. ¿Puede distinguir las nubes en lo alto del cielo? Una vez fueron el cerebro de Ymir. ¿Puede ver las rocas

batiéndose contra el horizonte? Siempre me llenan de emoción y melancolía.

¿Y sabe por qué? Ellas también -como los picos de las montañas- son los restos óseos de un gigante que ya no existe. Y las estrellas que centellean en el cielo y le dejan con la boca abierta en la Noche de San Lorenzo, cuando llueven sobre su cabeza como para recordarle que usted es un diminuto fragmento del todo, fíjese bien: son los borbotones de los fuegos que arden en las tierras del norte, en Muspelheim. Mire a su alrededor y disfrute de las narraciones de la mitología escandinava que fluyen dentro y fuera de usted. Están inextricablemente ligadas a un pasado que -aunque producto de la actividad imaginativa de los hombres- cuenta una historia que merece la pena preservar y contar a las generaciones futuras. Una y otra vez.

Voluspa acude en nuestra ayuda una vez más:

"De la carne de Ymir se hizo la tierra, de su sangre el mar, de sus huesos las montañas, de su pelo los árboles, de su cráneo el cielo. De su frente se hicieron los dioses benditos de Midgard para los hijos de los hombres; de su cerebro se crearon todas las nubes de tormenta".

CAPÍTULO 3

EL ORIGEN DEL HOMBRE Y MIDGARD

El origen de la raza humana es un tema sumamente caro a la mitología escandinava. Por ello, en este capítulo quiero repasar las interpretaciones nórdicas que han llegado hasta nuestros días, centrándome en las fuentes que hemos llegado a apreciar en el transcurso de las páginas precedentes.

El cabello de Ymir se utilizó, por tanto, para la creación de exuberantes y florecientes tierras forestales. Habiendo dado forma a la tierra, la tríada divina de Odín, Vili y Vé decidió dar nacimiento a una nueva especie. Habitaría aquella tierra llana y circular, bordeada por las olas del mar que chocaban noche y día en la costa desierta. Finalmente, durante un refrescante paseo por las orillas de su inacabada obra maestra, los dioses se sintieron intrigados por dos troncos que flotaban en el espejo del río. Buscaban inspiración para generar la raza a la que se destinaría aquel territorio favorable, y no pudieron evitar detener su avance en las proximidades del riachuelo. La primera cepa procedía de un fresno, la segunda de un olmo. Odín creyó entonces haber encontrado una solución al enigma y -tras fusionar las materias primas- emitió el aliento vital que todo lo anima, que todo lo hace sensible. Vili completó el trabajo de creación inculcando habilidades motoras y autoconciencia, mientras que Vè dotó a la nueva criatura de las capacidades sensoriales necesarias para la propagación de la especie. Al final de su trabajo, los tres hermanos se detuvieron a reflexionar sobre la validez de su logro. Aunque los dos seres modelados a partir del olmo y del fresno tenían un mismo origen, a sus ojos parecían enormemente diferentes entre sí. El prototipo tallado en el fresno se llamó

Ask, el primer hombre, mientras que la figura tallada en el tocón del olmo se convirtió en Embla, la mujer.

Mientras que el fresno tiene raíces profundas, es fuerte y no se astilla con facilidad, la madera de olmo posee todas las cualidades que favorecen una elaboración elegante y grácil, es decir, fina. Así pues, los dos troncos de madera fueron trabajados por las hábiles manos de Vè: primero se tallaron las orejas para que los seres humanos pudieran oír y escucharse, después los labios para emitir sonidos y comunicarse entre sí y, por último, las piernas y los genitales para dar a luz a las futuras generaciones condenadas a la carrera por la supervivencia a la que todos los seres sintientes están llamados a enfrentarse, en un momento u otro. Ya no eran troncos destinados a pudrirse en las aguas de un río deshabitado. Estaban vivos y eran sensibles. Eran Ask y Embla, los progenitores del linaje que, a lo largo de los siglos, ha llegado hasta nosotros y del que formamos parte. La existencia de la pareja, sin embargo, transcurrió bajo el signo de la debilidad y la escasez. Aunque el linaje de los hombres había comenzado a colonizar los florecientes territorios puestos a su disposición por los dioses, éste era demasiado frágil y débil para resistir el clima y las manifestaciones de la naturaleza, a menudo brutales e imprevisibles. Por este motivo, Odín, Vili y Vé decidieron acudir en su ayuda. Tras arrancar las pestañas del cadáver de Ymir, ahora parte integrante del nuevo orden cósmico, construyeron una alta cerca en el centro de la tierra y la llamaron Midgard, literalmente "Cerca del Medio". Después de todo, las deidades iluminadas habían comprendido que un mundo no puede llamarse tal si no hay criaturas capaces de habitarlo, respetarlo y modificarlo con el poder del ingenio y la técnica. Los tres hermanos divinos también confeccionaron ropas suaves y duraderas para mantener calientes los cuerpos tallados en madera. En Midgard, los hombres pudieron por fin construir casas y barcos para preservar la supervivencia de la especie y criar en paz a los descendientes, lejos de los peligros del mundo exterior, de los gigantes que seguían acechando en los oscuros territorios de Jötunheimr y que tramaban en silencio una cruel venganza contra la raza divina. Por eso el epíteto de Odín es "el padre de todos". Es, en efecto, el padre de los dioses, pero también el creador y defensor del orden cósmico del que los seres humanos son parte integrante. Y me gusta pensar que todos nosotros, hijos de padres y padres de hijos, debemos el bien más preciado que tenemos -la vida- a una

maravillosa cadena evolutiva que, al tiempo que nos hace mortales, nos conecta con Ask, el fresno, y Embla, el olmo. Pero también a la naturaleza. A todo.

3.1 EL FRESNO YGGDASIL, MIDGARD Y EL NACIMIENTO DE LOS NUEVE MUNDOS

El "Recinto del Medio", conocido con el nombre de Midgard, está situado en las proximidades de un enorme fresno, Yggdrasil. Florido y robusto, éste se había ganado el favor de los dioses por su perfección estética y su considerable altura. Se extiende hasta el centro de los nueve mundos y los protege con un follaje cambiante y silencioso. No hay árbol más próspero que Yggdrasil: si levanta la mirada en dirección a la bóveda celeste, podrá ver las puntas de sus ramas haciendo cosquillas en el cráneo de Ymir y la lava hirviente de Muspelheim perforando la noche con estrellas brillantes. Para mantenerse con vida, Yggdrasil hunde sus raíces en tres mundos diferentes y recibe de tres fuentes distintas el sustento que necesita para mantener el orden cósmico. En este sentido, su ubicación merece ser analizada más detenidamente. Pues si bien es cierto que el universo parece mutable e iridiscente, así como compuesto por miles y miles de factores aparentemente antitéticos, el Yggdrasil unifica todas las manifestaciones sensibles y las hace, en cierto modo, interconectadas y destinadas a sufrir el mismo destino: el Ragnarok. El gran árbol hunde sus raíces en el mundo subterráneo, la antigua tierra helada del sur, Nifelheim, y acaricia con sus ramas la bóveda celeste. En medio, los hombres llevan sus vidas protegidos por un orden general que está sujeto a los cambios de cada pieza individual del rompecabezas que conforma el universo.

La razón por la que el fresno milenario está interconectado con Nifelheim, la tierra del sur, se debe a la presencia de Hvergelmir, el pozo del que manan los once ríos Elivàgar. En sus aguas oscuras y estancadas habita una criatura monstruosa, el dragón Nidhogg, que llega a las profundidades inhabitables del universo para alimentarse de la primera raíz. Éste pertenece al linaje de los Linnormr, criaturas malignas que adoptan la forma de serpientes gigantescas. Otro dragón maligno será el protagonista

de los acontecimientos cataclísmicos que predice el fin del mundo, el Ragnarok. En el Voluspa (Canto 39) está escrito:

'Y viene de la oscuridad el dragŏn que vuela, la reluciente serpiente de debajo de Niðafiöll. Lleva en sus alas, sobre la llanura vuela, a Níðhöggr, el muerto. Ahora ella se hunde".

La segunda raíz llega al reino de los gigantes de hielo y conoce el destino de Mimir. Conocido en los nueve mundos por su sabiduría, es -según la tradición- hermano de Bölþorn y Bestla, tío materno de Odín. La leyenda cuenta que el gigante solía beber en la fuente con el Gjallarhon, el cuerno que comparte su nombre con el que utilizaría Heimdallr -el dios de la vigilancia- para anunciar el fin del mundo, el Ragnarok. Yggdrasil se ve así perturbado por la presencia de múltiples criaturas: mientras Nidhogg deteriora sus cimientos, la ardilla Ratatosk se encarga de crear tensiones cada vez mayores entre la serpiente-dragón y el águila que habitan las cumbres más altas del fresno generador de mundos. El instigador animal disfruta mintiendo y manipulando con intrigas y cotilleos la información que comparten los dos habitantes animales de Yggdrasil, con el fin de exacerbar sus relaciones y socavar el equilibrio y la armonía del fresno. Por si fuera poco, las hojas del árbol son pasto de cuatro ciervos, mientras que mil serpientes devoran sus raíces en una labor incesante y dolorosa. Por esta razón, los dioses Dioses se cuidan de no subir a la copa del árbol del mundo.

Sólo Odín, con la esperanza de revelar el secreto de las runas, se atrevió a colgarse durante nueve largas noches y nueve largos días de sus ramas cargadas de sabiduría y poder. Por si fuera poco, el progenitor de los dioses también bebió en la fuente del gigante Mimir -cuyo nombre nórdico es en realidad Mimisbrunnr- para adquirir sabiduría y conocimiento de las cosas del mundo. A cambio, se vio obligado a sacrificar su ojo izquierdo, que ahora descansa en las manos del terrible guardián. Para garantizar un control constante sobre la actividad de los nueve mundos, los Dioses utilizan un puente arco iris llamado Bifrost. Este último también recibe el nombre de Asbru -literalmente, "el puente de los Dioses"- y se caracteriza por la alternancia de tres colores, entre ellos el rojo; este último representa el fuego que arde sin cesar en las tierras del norte, Muspellheim. El camino hacia los nueve mundos conduce a las puertas de Ásgarðr, especialmente al

pie de la roca de Himinbjorg. Allí vigila el centinela de los Dioses, Heimdallr. Él es responsable de la seguridad de la morada divina y se asegura de que los gigantes no caigan en la tentación de escalar el Bifrost para entrar en el reino prohibido de los Asi. Por otra parte, se quemarían los pies debido a la presencia del fuego engañoso al que las deidades son inmunes. En la Edda Poética, y especialmente en Grímnismál, se dice que:

"El fresno Yggdrasill
es el mejor entre los árboles,
Skíðblaðnir entre los barcos,
Óðinn entre los Æsir,
y entre los caballos Sleipnir,
Bilröst entre los puentes
y Bragi entre los calentadores
Hábrók entre los halcones
y entre los perros Garmr".

La cosmología escandinava es, por tanto, profundamente fascinante. En las páginas de la Profecía del Vidente, contenida de nuevo en la Edda Poética, se narra que:

"Nueve mundos recuerdo / nueve soportes / y el árbol albañil, altivo, / que penetra en la tierra".

Y de nuevo, en el Discurso de Vafþrúðnir:

"De las runas de los gigantes / y de todos los dioses, / puedo decir la verdad, / pues en todos los mundos he venido: / llegué a los nueve mundos / hasta Nifhel abajo, / cerca de Hel, donde terminan los muertos".

Antes de continuar, permítanme relatar el destino de la última raíz de Yggdrasil: se alimenta del poder benéfico de la morada de los Dioses, en Ásgarðr, donde los dioses suelen reunirse día y noche para reinar sobre los nueve mundos con justicia y neutralidad. Alrededor de la raíz del fresno que lo sostiene todo, huestes de dioses se reunirán el día del fin del cosmos, el Ragnarok, en un intento desesperado por contener la destrucción del universo sensible. Se reunirán en torno a la fuente de Urd, también llamada "Fuente del Destino". Mi querido lector, perdonará mi breve digresión, pero creo que es interesante analizar el concepto del Destino en la mitología

escandinava. Las aguas del manantial de Urd nutren el fresno de la vida, de cuyas hojas se destilan gotas de rocío que vuelven a caer al fondo del pozo, en un ciclo sin fin. La fuente de la existencia natural y sensible, en este caso, nos permite arrojar luz sobre el concepto del tiempo que comparten los "hombres del norte". Éste no sólo es cíclico -Urd representa de hecho el pasado que, tras vivificar las raíces del fresno de Yggdrasil, se convierte en presente y vuelve a convertirse en lluvia, es decir, en un nuevo pasado más rico que el anterior-, sino también profundamente determinista. El rocío que sigue depositándose en la "Fuente del Destino", una y otra vez, demuestra cómo la naturaleza tiene leyes inmutables e inquebrantables, a las que el ser humano debe atenerse con pasiva escrupulosidad. En cualquier caso, la descripción del Destino es extraordinariamente acertada: el pasado cambia constantemente precisamente porque las gotas de rocío siguen alimentando su fuente día y noche, modificando su conformación. El Destino se convierte así en un faro que ilumina el rumbo a seguir; influye en el presente y se deja influir, a su vez, por el momento presente que se convierte en pasado. Ese mismo pasado está listo para (re)transformarse en un potencial aquí y ahora en el que todo es cíclico, todo es imprevisible. Sólo el ciclo es fijo y determinado.

Sólo el ciclo de Yggdrasil fue, es y será.

Además de lo anterior, la fosa de Urd no está deshabitada. En su interior viven tres criaturas extremadamente fascinantes y misteriosas: las Norns. Si se las observa de cerca, adoptan la forma de tres mujeres en constante trabajo. Según algunas versiones tejen el hilo del destino para todo ser vivo, según otras tallan runas misteriosas en el tronco del Yggdrasil. La etimología de la palabra Norna deriva en realidad de Nonr -cuyo plural es Nornir- que puede traducirse como "la que susurra el futuro [o el secreto]" según las dos interpretaciones diferentes que han llegado hasta nosotros. En el Voluspa leemos:

"De ese lugar vienen tres doncellas de mucha sabiduría, de esas aguas que bajo el árbol se extienden. Su nombre es Urðr la primera, Verðandi la otra (en una tablilla tallan runas), Skuld la tercera. Éstas deciden la ley, éstas eligen la vida para los nacidos vivos, los destinos de los hombres'".

El aspecto fascinante de las Norns -que los aficionados a la mitología habrán rastreado inmediatamente hasta las figuras de las tres Moires helénicas- es que son las dueñas indiscutibles del destino de todos los seres vivos que habitan los nueve mundos sensibles (incluidos los humanos). La vida y la muerte penden de un hilo, o están grabadas en el tronco del fresno del que todo deriva. Por otra parte, existe una diferencia sustancial entre la concepción griega del Destino y la escandinava: la primera es inmutable e inmutable, es decir, no está sujeta a la decisión de las Moiras; la segunda cambia constantemente. Son las Norns las que eligen qué versión del futuro se atribuirá a tal o cual ser consciente. Porque si es cierto que el momento presente es capaz de influir y distorsionar el pasado, también el destino puede reescribirse (o mejor dicho, regrabarse) en el tronco del florido Yggdrasil. En tal escenario, la mitología nórdica acompaña al lector a una dimensión en la que el destino propio y ajeno puede torcerse, puede revolucionarse, en cierto modo, por la voluntad de las tres Norns. "El hombre del Norte" es consciente de cómo la posibilidad de escribir la suerte del propio destino es una ardua tarea: sólo unos pocos son capaces de actuar activamente sobre la voluntad de las tres habitantes de Urd.

Los demás están condenados a una dimensión de aquiescencia ciega, que obliga a los seres sensibles a inclinarse ante el poder de las manifestaciones naturales (y de otro tipo). Sin embargo, el Destino nórdico es mucho más complejo y estratificado de lo que podría creerse: además de las tres Norns mencionadas, existen de hecho múltiples Norns, las numerosas Parcas -no dotadas de nombre propio- que son capaces de utilizar la magia rúnica para alterar el futuro, intento tras intento, intervención tras intervención. La conciencia de poder intervenir en el curso de la vida del fresno Yggdrasil está estrechamente relacionada con el concepto de esperanza. Aunque el pueblo escandinavo se ha asentado en una tierra inhóspita e inhabitable por naturaleza, aún conserva una profunda conexión con las manifestaciones del frío y el viento, la escasez y las dificultades de la supervivencia. Y quizá por eso el alma de los nórdicos nos fascina siglos después. Detrás de la imagen de los pueblos del Norte que no se dejan doblegar por la imprevisibilidad de un mundo hostil a la vida, se esconde el coraje de tantas pequeñas tribus animadas por el conocimiento de que el Destino -o mejor dicho, las Parcas- pueden marcar la diferencia, es decir, son capaces de transformar un futuro doloroso en su

mejor versión. La mitología nórdica constituye un sistema en el que, por primera vez, se concede (también) el libre albedrío al hombre.

Tan difícil, por no decir imposible, como es ejercer la propia influencia sobre los norns, éstos están diseñados para mutar y cambiar dentro de la dimensión cíclica que se origina en la "Fuente del Destino" y llega hasta el follaje de Yggdrasil, donde el águila tiende la oreja a un chisme de ardilla y vigila nueve mundos que, a pesar de todo, nunca han estado tan cerca de la existencia de los hombres y mujeres corrientes.

CAPÍTULO 4

LA FUENTE, EL GUARDIÁN DE LA MEMORIA Y EL OJO IZQUIERDO DE ODÍN

Mi querido lector, en el capítulo anterior mencioné los curiosos acontecimientos que involucraron a Odín, el progenitor de los Dioses, y a Mimir, el gigante que custodia la segunda raíz del fresno de Yggrasil del que proceden todas las cosas sensibles. En las páginas siguientes deseo narrarles no sólo los sacrificios a los que se sometió el padre de los Asi para atraer hacia sí la sabiduría y el poder del conocimiento, sino también ahondar en su compañía en el significado de las runas. No representan un mero alfabeto compartido por la inmensa mayoría de los pueblos nórdicos, sino un complejo sistema simbólico que los pueblos escandinavos utilizaron para sintetizar una visión del mundo, una Weltanschauung. Cada runa encierra en sí misma un significado íntimo y misterioso, además de estar inextricablemente ligada a algunos de los acontecimientos mitológicos más famosos narrados en el macrocosmos nórdico. La segunda parte del capítulo se dedicará, por tanto, al vademécum que necesita para desentrañar las conexiones, a menudo silenciosas e implícitas, que también desempeñan un papel clave en la definición del destino de los dioses y la cadena de acontecimientos cataclísmicos que recibe el nombre de Ragnarok.
Procedamos por orden.

En las profundidades de Jötunheimr, el mundo de los gigantes al este, el guardián Mimir vigila su fuente. Es sabio y temible. Los Dioses se mantienen alejados de los territorios que están bajo su mando. El gigante es, en efecto, el guardián de lo que ha sido y el defensor de la memoria. Todo es visto y conocido por él, cada gota de sangre derramada en los nueve

mundos cae bajo su vigilante jurisdicción. Allí donde la raíz de Yggdrasil encuentra refresco yace la fuente que otorga la sabiduría. Por la mañana, empuña su Gjallerhorn para alimentarse del agua que enciende los sentidos y enriquece la mente. Día tras día, la fama de Mimir comienza a cosquillear la fantasía de Odín, que reina imperturbable sobre Ásgarðr y Midgard, el "Recinto del Medio" puesto a disposición de su raza favorita: la de los humanos.

Finalmente, sucedió. En una época en la que los nueve mundos acababan de ser moldeados por los restos del gigante Ymir, Odín se enfundó un largo abrigo de pastor y se puso un sombrero en la cabeza, de modo que adoptó la apariencia de un viajero desconocido. Atravesó la tierra de los gigantes, arriesgando su propia vida con el único propósito de beber en la fuente de Mimir. Era su obsesión, el único discriminador que le permitiría gobernar imperturbable sobre las manifestaciones sensibles, comprendiendo sus mecanismos prohibidos. El poder del agua milagrosa ejercía sobre él una fascinación indecible. Cuando se presentó ante su tío materno, le pidió un trago. Rápidamente se negó e ignoró las demandas de su sobrino. Estoy dispuesto a pagar cualquier precio", replicó Odín con firmeza. El viaje que le había impulsado más allá de los límites de Ásgarðr, donde los Dioses sabían que ya no estaban a salvo, le había vuelto decidido y extraordinariamente ansioso por cumplir su objetivo. Fue entonces cuando Mimir, observando el rostro impaciente de su interlocutor, estableció la ley: un ojo a cambio del acceso a la sabiduría de la fuente. Un ojo a cambio de un sorbo de esa agua clara que Mimir custodiaba con devoción maníaca. Odín no se echó atrás: había vagado sin cesar en busca de un conocimiento profundo y salvador. Al principio se había sentido cansado e incompleto, luego se había dedicado a meditar sentado cerca del elevado Yggdrasil. Fue entonces cuando se le había ocurrido la idea de arrancar una poderosa rama del fresno universal para forjar su arma, la Implacable, que los nórdicos llaman Grungnir. La lanza amplificaba los poderes del dios hasta tal punto que era casi invencible. La madera de la ceniza milagrosa contenía en su interior la sangre vital que, en efecto, moldea el destino, modelando las formas del Destino. Sin embargo, a pesar de que Odín había liberado a Ásgarðr del dominio de los gigantes y había dado muerte a Ymir en compañía de sus hermanos Vè y Vili, no hacía más

que vagar con la cabeza inclinada y el rostro cubierto por la sombra de su amplio tocado.

Sus preocupaciones estaban justificadas: la estirpe de humanos que había animado a partir de dos troncos de madera era aún demasiado débil, frágil y tosca para poder defenderse de los peligros de los nueve mundos. El orden cósmico, por muy restablecido que estuviera, era precario y transitorio. Él lo sentía. La conciencia de esa ardiente incertidumbre, que recibe el nombre de transitoriedad, hizo de Odín el más tímido y atormentado de los Dioses. Por eso, de pie ante su tío materno Mimir, pidió que le entregaran un cuchillo afilado. Cuando hubo completado su automutilación, posó su ojo en el fondo del manantial. Éste lo observó, muy abierto y redondeado. Al progenitor de los dioses no le importó. Se llevó el agua clara de los gigantes a los labios y la tragó con avidez, restableciendo su garganta seca por el infranqueable viaje.

De repente, todo adquirió contornos afilados. La electrocución duró sólo unos instantes. Cuando se desvaneció, el dios tuvo la impresión de que nunca había visto con tanta nitidez, aunque ahora sólo tenía un ojo, el derecho. No es casualidad que desde aquel lejano día, Odín haya recibido muchos nombres: Hoarr, que significa "el que está ciego", o Blindr, "la deidad que está ciega", o Baleyg, literalmente "con el ojo de ascuas". Lo siniestro descansaba en la fuente de Mimir, ansioso por reunirse con su poseedor. Sin embargo, el pacto de Odín fue suficiente para sancionar su transformación definitiva en el líder de los Asi. Ese globo ocular mutilado está, de hecho, inseparablemente unido a la raíz de la Ceniza-cósmica; aunque no ve nada, es consciente de cualquier mínima interferencia en el equilibrio universal que amenace con socavar la estabilidad de los nueve mundos.

Sin embargo, el camino salvífico del dios aún resultaría largo y tortuoso. Cuando Odín maduró la idea de colgarse de las ramas de Yggdrasil con su propia lanza para clavársela en el costado, el Grungnir Implacable pasó noches y días de sufrimiento y aprensión. El conocimiento, para el progenitor de los Asi, nunca sería suficiente para llenar el vacío interior que le atenazaba las entrañas y le cortaba el aliento. Así, mientras la sangre de la herida rezumaba una sangre cobriza que seguía cayendo impávida cerca de las raíces del fresno, el dios intentaba dar sentido a las figuras que iban adquiriendo contornos cada vez más definidos. En efecto,

las marcas se nutrían del líquido caliente que entraba y salía de su cuerpo, gota a gota. Entrecerró los ojos y se balanceó mansamente para evitar que la lanza le atravesara más profundamente. Fue su último y desesperado intento de desvelar el misterio de los símbolos ocultos en los grumos de su sangre congelados en la hierba cerca de Yggdrasil. Pero el dolor nubló su mente y le hizo jadear, ya moribundo. ¿Habría sido suficiente para revelar el significado de las runas? Fue entonces cuando, en un instante de súbita revelación, Odín se dio cuenta del don que debía compartir con los humanos: el conocimiento de su alfabeto mágico. Esto último les otorgaría la capacidad de leer, formular mensajes complejos y recordar el pasado, transmitiéndolo a las generaciones venideras. La intuición le deslumbró y le impulsó a contener las últimas fuerzas que respiraba su torturado cuerpo. Lo haría por la estirpe que había moldeado, aquella de la que también nosotros - mi querido lector - descendemos. Mientras intentaba aclarar sus pensamientos y organizar sus ideas, Odín se dio cuenta de que no estaba solo. A los pies de Yggdrasil, con las piernas firmemente plantadas en el suelo, había una figura silenciosa. El dios se estremeció. Lo reconoció. Era un gigante llamado Bolthor. Pero aunque no hubiera sido capaz de nombrar sus rasgos, habría temblado en igual medida; él, con sus miembros aprisionados por las poderosas ramas del fresno del que todo procedía, con una lanza clavada en el costado, mientras el enemigo era libre de atacarle y despedazarle... si así lo deseaba. El odio entre Asi y gigantes estaba fresco desde la guerra. El asesinato de Ymir había representado el "golpe de estado" que, al subvertir el orden cósmico, había conseguido condenar a la temible raza de los gigantes a una vida de penurias en las lejanas tierras de Jötunheimr.

Resulta que Bolthor no estaba animado por macabras intenciones. El gigante deseaba hablar, o mejor dicho, felicitarse por la perseverancia y determinación con que Odín resistió el sufrimiento que le provocaron las frondas de Yggdrasil, sin nada que beber ni nada que comer. Por esta razón, había vuelto a visitarlo todos los días -una y otra vez- en un intento de comprender las motivaciones que llevaron al progenitor de los Asi a tan indecible sufrimiento. Finalmente, se ofreció a entregarle nueve canciones con propiedades mágicas y milagrosas, todas ellas extraídas de la misteriosa tradición de los gigantes del Norte y del Sur. Aprendiéndolas de memoria, Odín sería capaz de controlar las manifestaciones de la naturaleza,

invirtiendo el orden cósmico a voluntad. Fue entonces cuando, habiéndose liberado de los "grilletes" de Yggdrasil, la deidad, ahora revigorizada, se dirigió a su raza favorita para compartir la sabiduría con la que había sido dotado por Bolthor.

Veinticuatro runas.
Veinticuatro significados.
Veinticuatro símbolos generados a los pies de Yggdrasil a partir de su propia sangre.

"Haz buen uso de ellas", se aconsejó Odín a sí mismo, dando finalmente la espalda a la raza de la que estaba secretamente orgulloso. La sangre y el sufrimiento habían sido ampliamente recompensados. El dios no sólo dominaba ahora la magia de los gigantes en virtud de la intervención salvadora de Bolthor, sino que comprendía el valor oculto de las runas. Y los hombres también.

El ojo izquierdo. Las runas. La magia de los gigantes. La lanza tallada en las floridas frondas de Yggdrasil.

Odín estaba a la cabeza del mundo sensible, por fin invencible en su trono. Lo había anhelado durante mucho tiempo. Sin embargo, el conocimiento es un pozo más profundo que la fuente de Mimir y más persuasivo que el susurro del fresno que lo engendró todo. El conocimiento no está consagrado en los cantos mágicos de un linaje milenario, ni en las inigualables hojas de las armas, ni en las estratagemas engañosas. El conocimiento, para Odín, tiene un valor catártico: es deseable cuando aún no se ha obtenido. Cuanto más crecían los poderes que poseía, cuanto más asumía proporciones colosales su control sobre el orden cósmico, más alimentaba Odín la íntima necesidad de partir en busca de la Sabiduría con mayúsculas.

Cuanto más sabía, más quería saber.

Quizá por eso vagaba -y me gusta pensar que aún lo hace- por los nuevos mundos que se encuentran bajo su jurisdicción divina. Vaga disfrazado, vestido con el mismo manto que le permitió cruzar el umbral de Jötunheimr sin ser reconocido por la raza enemiga. No es casualidad que un antiguo dicho nórdico invite a los "hombres del Norte" a ser caritativos y amables con sus vecinos, los forasteros. Este último podría ser el propio

Odín que, disfrazado, visita a su raza favorita en busca de un conocimiento tan profundo como inimaginable. Plantea acertijos, urde subterfugios, somete a sus interlocutores a enigmas complejos y fascinantes con la única intención de ponerlos a prueba -¿quizás el más valiente descanse en su Valhalla? - y les pide hospitalidad. Sólo al final, cansado de esconderse, se revela como lo que es: el padre de los Asi, el dios de la sabiduría y la memoria, el Baleyg sin el ojo izquierdo.

Mi querido lector, me gustaría recordarle que Odín nunca viaja solo: la próxima vez que piense cruzarse con el vagabundo de sotana y amplio tocado -quizá en el transcurso de sus fantásticos e imaginativos viajes- preste oídos al rugido de sus lobos Geri y Freki, y tenga cuidado con los picos de Muninn y Huginn, las voraces aves llamadas Memoria y Pensamiento. Una vez al día, cuando la luz del amanecer salpica el follaje de Yggdrasil y se posa sobre los ojos dormidos de los hombres, Odín envía a los cuervos a explorar. Las aves planean sobre los nueve mundos, observando con agudeza lo que ocurre en cada rincón del cosmos, y regresan al hombro de la deidad para informar de lo que ha sido, lo que es y lo que será.

Hay dos fuentes que me gustaría citar en apoyo de estos fascinantes relatos.

La primera es un fragmento del poema eddico Grímnismál, XIX:

"Geri y Freki [los lobos de Odín] alimentan, acostumbrados a la guerra, a Heriaföðr gloriosa. Pero sólo con vino orgulloso en su armadura vive Odín para siempre'.

El segundo describe la naturaleza de Muninn y Huginn en el discurso de Grímnir, Edda poética, XX:

"Huginn y Muninn vuelan cada día alto alrededor de la tierra. Temo por Huginn que no regrese; pero temo aún más por Muninn".

4.1 UN VIAJE PARA DESCUBRIR LAS VEINTICUATRO RUNAS DE LA MITOLOGÍA NÓRDIC

Mi querido lector, ya le he explicado cómo las runas no son una mera sucesión de códigos alfabéticos destinados a facilitar la comunicación entre los "hombres del Norte". Cada símbolo que rezuma de la sangre congelada de Odín contiene en su interior una dimensión reveladora y mística que sólo pueden dominar unos pocos elegidos. En este párrafo, quiero volver a llamar su atención sobre el mensaje que se esconde tras la carta, con la esperanza de proporcionarle toda la información que necesita para disfrutar plenamente de las narraciones nórdicas. El conocimiento del sistema mitológico, cultural y sociológico de los antiguos pueblos escandinavos es, de hecho, el punto de partida desde el que sentirse parte de la cosmología nórdica, una pieza de todo el conjunto cenicósmico. No quiero extenderme en chácharas inútiles: a continuación he intentado relacionar algunas de las principales runas-alfabetos con el mensaje que transmiten, hoy como entonces.

La primera letra nórdica es Fehu, la homóloga de nuestra *"A"*.

Su forma angulosa e irregular se remonta a la figura del arado, símbolo de prosperidad y abundancia. Así pues, Fehu está inseparablemente ligado al tema de la fertilidad y la riqueza. Debe saber que el mundo vikingo, por otra parte, consideraba una enorme fortuna poder alimentar a su prole con la carne de los rebaños que pastaban en las vastas extensiones de campos sin cultivar. Las imprevisibles condiciones meteorológicas imponían una dimensión de incertidumbre y temporalidad de la que a menudo dependía la vida (o la muerte) de la prole. Por correlación, la deidad responsable de la prosperidad era Freyja. Encantadora y poderosa, está vinculada a los valores de la fertilidad y el amor. Representa, en otras palabras, la contrapartida nórdica de la Afrodita helénica. Lleva un manto hecho de miles de plumas de halcón entretejidas formando una trama muy resistente y gobierna los nueve mundos a bordo de un carro tirado por dos felinos. Se sienta al lado de su esposo, el dios solar Odur, y es conocida entre los Dioses y los vanianos por el famoso poder del Brisingamen, el

collar forjado por los enanos que le fue entregado a cambio de atenciones conyugales.

La historia de este artefacto mágico merece ser explorada en profundidad. De hecho, la etimología de la joya se compone de dos elementos nominales: 'men', cuyo significado es collar, y 'Brisingar', que -según la tradición- es el apelativo de la raza del fuego, con una clara referencia a la raza de incansables trabajadores de Dvergar que forjaron la joya. Cuenta la leyenda que la deidad se encontró con cuatro enanos cerca de su hogar, empeñados en fabricar una joya de aspecto hermoso y deseable. Inmediatamente les pidió que la recibieran como un regalo, pero Grérr, Berlingr, Alfrigg y Dvalinn -así se llamaban los cuatro enanos- presentaron su petición: la diosa tendría que dormir una noche con cada uno de ellos y, a cambio, ella sería la única deidad de Ásgarðr en poseer el Brisingamen. Freyja accedió y enseguida tomó posesión de la joya.

Cuando Odín se enteró de la traición de su novia, se enfadó con la diosa y encargó a Loki, el Señor de las Travesuras, que robara el objeto que había puesto a Freyja en el camino de la infidelidad. Para llevar a cabo su macabro propósito, Loki tuvo que hacer uso de sus habilidades para cambiar de forma: con el favor de la oscuridad, penetró en el dormitorio de Freyja asumiendo la forma de una mosca zumbona, y así lo consiguió. El Brisingamen era de su propiedad. No tardó en entregárselo a Odín, el instigador del robo. Esta vez, fue Freyja quien perdió el control; en un intento desesperado por hacerse con la joya a la que se sentía inextricablemente unida, accedió a las exigencias del padre de los Asi e infundió enemistad entre dos soberanos -Högne y Heðinn- condenados a luchar, muriendo y renaciendo, por toda la eternidad. No es casualidad que Freyja sea considerada una deidad con mil caras: no sólo protectora de las cosechas, la fertilidad y la abundancia, sino también animadora de las guerras y soberana de las artes mágicas y del Destino. Mi querido lector, llegará a conocerla mejor en las páginas que siguen.

Volvamos a los significados ocultos de las otras runas.

La contrapartida de la letra "R" es Raido, la runa del viaje. No es difícil reconocerla: su forma escrita nos trae a la mente la figura de un caballo de perfil, con la pata estirada hacia delante, listo para dar un zarpazo y correr velozmente. Hay una razón precisa por la que he elegido centrarme

en un símbolo alfabético aparentemente secundario: en la introducción a este libro, no he dejado de subrayar cómo la emigración de los pueblos vikingos era, de hecho, parte integrante de la cultura nórdica. No sólo una peculiaridad geopolítica, sino un recordatorio de la supervivencia y difusión de la cultura escandinava. No es casualidad que la figura del sabio merecedor de honores y respeto esté encarnada por aquel que, tras vagar por los nueve mundos y el vasto territorio de Midgard (la Tierra), regresa a su tierra natal para narrar lo que ha visto, lo que recuerda y lo que probablemente será. Representa, por tanto, la imagen del anciano iluminado que todo lo sabe, que todo lo imagina. Además de lo anterior, no hay que subestimar el papel que desempeña la espiritualidad en el sistema mitológico de los "hombres del norte". El viaje celebrado por Raido es un viaje (también) espiritual: encarna el largo proceso de estudio y sabiduría del que Odín era portavoz. Por consiguiente, no caiga en el error de creer que el significado de la runa en cuestión tiene un valor liberador y cambiante; el viaje contiene en sí mismo un valor extremadamente determinista. En otras palabras, es una reacción obligatoria a la crueldad de las manifestaciones naturales, así como parte integrante de un camino que conduce desde el nacimiento hasta la consecución de la sabiduría.

Kenza, también conocida como Kano, es la letra del alfabeto nórdico relacionada con el poder imparable del fuego que arde sin cesar. Mi querido lector, se habrá dado cuenta de que el simbolismo nórdico es siempre más complejo de lo que nos hacen creer. De hecho, la runa en cuestión tiene un doble significado: por un lado, representa la furia del luchador que acude a la batalla para defender a su pueblo, a su linaje, y, por otro, rinde homenaje al concepto de la luz que vence al bien, de un rayo de luz que irradia la oscuridad y permite vislumbrar todos los detalles que encierra una caverna oscura. En el primer caso, Kenza representa la fortaleza de los Berserkir -cuyo nombre suele anglicizarse como Berserker-. Son los guerreros escandinavos que, animados por el espíritu de Odín, descienden a la batalla invadidos por un irreprimible estado de furia. Esto último les permite ser inmunes al dolor físico y a la desmotivación que preceden a una derrota declarada. La etimología del nombre Berseker es, sin embargo, incierta: algunos estudiosos coinciden en que la raíz 'berr' es un prefijo con un significado desnudo y que 'sarkr' puede asimilarse a una palabra de origen escocés que puede traducirse como tejer (en el sentido de armadura). Otros

investigadores, sin embargo, se inclinan por descartar la primera hipótesis en favor de un análisis más preciso: 'berr' sería en realidad el lobo o el oso cuya piel cubría los poderosos cuerpos de los guerreros de Odín. Las fuentes son, en cualquier caso, contradictorias y confusas. Una cosa es cierta: Kenza (o Kano) es una vez más el vínculo entre lo que comunican los humanos y lo que pertenece al mundo divino y sobrenatural.

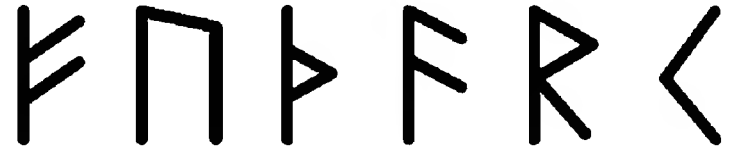
La dualidad que anima la mitología escandinava, como ya le he dicho, es sólo aparente. La runa de fuego permite al "hombre del Norte" identificarse con el poder de un guerrero sobrehumano, motivado y capaz de tolerar el dolor que pone a prueba su tribu. Una vez más, la cultura nórdica revela una ardiente necesidad de alimentar la esperanza en un futuro incierto, posiblemente destinado a cambiar (a mejor). Pero la ilusión y el encanto son sólo momentáneos. Porque al final de todo está el destino sancionado por el Ragnarok: la destrucción del mundo sensible pondrá de rodillas a Asi y Vani, a los gigantes y a los hombres. Y sin embargo, un destino común -por cruel que sea- permite tolerar las dificultades con la debida fortaleza de ánimo. Esa misma fuerza que arde con pasión en la runa Kenza. Esa misma valentía que, sin rendirse nunca, sigue haciéndonos apreciar el mundo vikingo milenios después.

La última runa de la que quiero hablarles es Eihwaz, que representa a Yggdrasil, el árbol cósmico. El alfabeto nórdico rinde homenaje a la entidad superior que todo lo originó, que todo lo sustenta. No es casualidad que todas las culturas acostumbradas al chamanismo vayan acompañadas de la imagen de un axis mundi, un elemento natural que actúa como columna de sustentación a partir de la cual todo se genera, se transforma y está destinado a desvanecerse. En las páginas anteriores hemos conocido el fresno milagroso, cuya etimología se remonta al "seto de Yggr", uno de los nombres de Odín. El vínculo entre el árbol y el progenitor de los Asi es aparentemente inamovible. Uno ha permitido al otro ejercer su poder, otorgando sabiduría y cohesión a los nueve mundos del universo sensible. En un escenario así, cabe imaginar lo querida que era la runa de Eihwaz para los "hombres del norte". La imagen de Odín colgado durante nueve días y nueve noches de las raíces de un fresno es la representación escandinava de la figura del chamán que, en busca de una dimensión próxima a la comprensión y la visión de las cosas, decide abandonar los

lazos terrenales y seguir un camino sui generis, a veces incomprensible y misterioso.

Mi querido lector, me encantaría continuar con la interpretación detallada del significado simbólico de las runas, pero sé a ciencia cierta que usted está ansioso por sumergirse en la narración de acontecimientos mitológicos. Por este motivo, he decidido mencionar la existencia de las otras runas -me refiero a Algiz, la runa del alce, y a Sowelu, la runa del sol- en el transcurso de los siguientes capítulos. Las situaremos en una dimensión mitológica que arroja luz sobre la misteriosa correlación que la comunicación humana tiene con la naturaleza y que ésta, a su pesar, no puede evitar difundir entre los humanos con su energía desbordante.

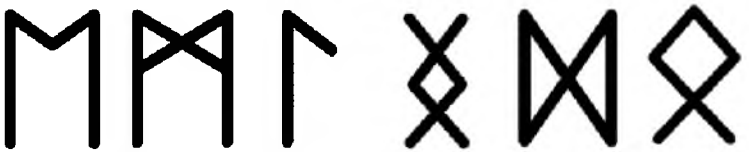
¡Eso es todo por el momento!



FEHU URUZ THURISAZ ANSUZ RAIDHO KAUNAZ

GEBO WUNJU HAGALAZ NAUDIZ ISA JARA

EIHWAZ PERTHU ALGIZ SOWULO TEIWAZ BERKANA



EHWAZ MANNAZ LAGUZ INGWAZ DAGAZ OTHALA

CAPÍTULO 5

LA GUERRA POR EL PODER ENTRE ASI Y VANI

El equilibrio de los nueve mundos estaba destinado a sufrir su primera sacudida violenta. Pues la paz no es prerrogativa de la raza humana, como tampoco lo es de la raza divina que habita Ásgarðr y que, con su temible fuerza, ha sido capaz de confinar a los gigantes en las lejanas y hostiles tierras de Jötunheimr. Una vez más, la violencia cruzó el umbral de Yggdrasil y tensó la armonía cosmológica del universo recién creado. Los dos contendientes, esta vez, eran hermanos: dos linajes divinos enfrentados, ambos animados por el deseo de acallar la amenaza silenciosa, pero impredecible, de sus homólogos. Por un lado estaban los enanos, cuyo vínculo con el poder sensible de la naturaleza les permitía moldear la fuerza divina del mismo modo que el rugido de las tormentas y el soplido del viento; por otro lado estaban los Dioses-liderados por Odín y su afilada hacha-, que se habían distinguido como insuperables guerreros y cazadores. No había presa en todo el orden universal de Yggdrasil que estuviera exenta de la rápida mirada y los veloces dedos de la estirpe de los asiáticos. Mi querido lector, podría parecer que las dos facciones son diferentes entre sí, algo antitéticas.

Sin embargo, ninguno de los dos tenía el poder suficiente para deshacerse del otro. Al igual que las bestias voraces se estudian desde lejos, moviéndose en círculos antes de atacar a su presa, los dos linajes divinos intentaron prever los movimientos de sus adversarios, urdieron trampas, manipularon la información y, sobre todo, trataron de desacreditar a sus rivales. La guerra duró mucho tiempo, pero ninguno de los dos bandos

consiguió imponerse al otro. Al final, la paz quedó consagrada en un pacto temible y vinculante: cada linaje seleccionaría a aquellos miembros que se distinguieran por su sabiduría y bondad y, como acto de mansedumbre, los confinaría en el palacio del bando enemigo con la promesa de que los adversarios serían pacíficos y hospitalarios con los recién llegados. El divino intercambio de rehenes fue parte integrante de un cambio histórico que, según los investigadores, debe achacarse al largo y sangriento conflicto civil que desgarró durante mucho tiempo los territorios de las tribus escandinavas. Una vez más, los acontecimientos mitológicos se encuentran con el destino humano y crean un vínculo inseparable con los temores y las esperanzas de los pueblos del Norte. Fue así como el conflicto de Asi y Vani se convirtió en un pretexto para el apaciguamiento multirracial: es muy probable que las tribus nórdicas hubieran aceptado mezclarse con sus antiguos rivales para hacer frente juntas a las adversidades naturales a las que estaría destinada cada descendencia, independientemente de la sangre que corriera por sus venas.

Del mismo modo, los dioses también transigieron entre ellos y adoptaron una norma de comportamiento social que, a todos los efectos, podría calificarse de humana. En tal escenario, los Vani decidieron llevar al sabio dios del mar llamado Njord y a sus dos hijos, Frey y Freyja, más allá de las fronteras de Ásgarðr. Si el primero alimentaba una relación íntima con las manifestaciones benéficas de la naturaleza, la segunda se distinguía por una belleza sin igual y -como aprendimos en el capítulo anterior- estaba dotada de actitudes no sólo desinhibidas, sino también irrevocablemente relacionadas con los conceptos de fertilidad y abundancia. Por si fuera poco, conocía una forma de ritual chamánico totalmente oscura entre los Dioses -incluso Odín tuvo que reconocer que Freyja era, en cierto modo, más sabia que él-. Se llamaba seidr, y consistía en la capacidad de leer el intrincado tejido de hilos forjado por las manos fervientes y sutiles de los tres Norns, que moraban en las profundidades del pozo de Urd. Freyja es, por tanto, una de las pocas figuras divinas capaces de interpretar correctamente las largas cadenas de acontecimientos que el Destino tiene reservadas para cada ser vivo que habita los nueve mundos. Además, la diosa de la cosecha y la fertilidad se sentía irremediablemente atraída por las joyas y baratijas con poder sobrenatural y, además del collar de la discordia, el Brisingamen, coleccionaba todo tipo de artefactos que

pudieran ayudarla a potenciar sus poderes, su encanto y su habilidad innata para subyugar los cuerpos y las mentes de sus interlocutores.

A diferencia de su hermano Frey, despertó bastantes celos entre las deidades femeninas de Ásgarðr. Sólo más tarde, cuando su temperamento acalorado y generoso dejó traslucir los muchos méritos de su carácter, las diosas decidieron acoger a Freyja con los brazos abiertos en el reino de Ásgarðr, convirtiéndola en parte integrante de su linaje: las Diosas. Éstos, por su parte, habían optado por rendir homenaje a su bando rival con dos deidades que destacaban por su sabiduría, así como por su temperamento suave y complaciente: Honir y Mimir. Llegaron a las lejanas tierras de Vanheim para traer la paz y establecer un pacto silencioso entre los dos contendientes. No más guerras subvertirían el curso de la sangre vital de Yggdrasil. Por otra parte, si Mimir se distinguía por el sentido común y la moderación -de hecho era el guardián del manantial que el propio Odín había violado a cambio de su ojo izquierdo-, Honir no era su digno compañero. Según la leyenda, había donado su alma sensible a la primera pareja de seres humanos moldeados en madera y, como resultado, se había ganado la aprobación y la confianza de sus parientes. Al llegar a territorio enemigo, los dos Dioses fueron recibidos inmediatamente con honores y atenciones dignos de reyes. En particular, Honir se ganó enseguida una voz en las asambleas públicas y privadas de Vanheim, ya que -guiado por los consejos invisibles e inaudibles de Mimir- supo distinguirse por su sabiduría y temperamento. En ausencia del otro, sin embargo, se volvió rápidamente callado e indeciso sobre qué hacer, poniendo de manifiesto su falta de pericia en todos los asuntos militares y naturales. Además, los Asi eran conscientes de que Honir era más hábil para engañar que para gobernar con sabiduría, y habían decidido relegarlo al reino de los enanos para burlarse de sus antiguos enemigos. Pero los Vani no dejaron escapar las contradicciones de Honir, pariente consanguíneo de Odín: muchos de ellos se dieron cuenta de que hacía preguntas y encontraba respuestas menos autorizadas y sabias en ausencia de la otra deidad Ásgarðr, y finalmente se dieron cuenta de que habían sido engañados.

Por este motivo, las deidades naturales decidieron vengarse brutalmente. Pero no sobre Honir, el supuestamente sabio y apuesto consejero que no dejaba de sacralizar asuntos que le eran oscuros, sino sobre Mimir: le cortaron la cabeza y la enviaron a Ásgarðr, para advertir a

Odín de que había descubierto la trampa. Al progenitor de los Asi no le importó: comenzó a frotar la cabeza del desafortunado difunto con unas hierbas medicinales que impedirían que se pudriera con el paso del tiempo. Algunos dioses empezaron a entonar letanías y plegarias milagrosas en honor de Mimir, para que su sabiduría no se perdiera entre el follaje de Yggdrasil y entre los sabios tejidos de las Norns. Fue entonces cuando, de repente, los ojos del dios sobre el que los Vani se habían vengado se abrieron, blancos y penetrantes. La cabeza habló y sugirió a Odín que la trajera de vuelta, aunque cortada, cerca de su fuente original.

El padre de los Dioses obedeció; viajó con la cabeza de Mimir bajo el brazo y regresó a la cueva de la sabiduría. Su ojo izquierdo le miró, bañado en el agua clara. El padre de los dioses depositó la cabeza de su pariente y se aseguró de que allí, ojo y cabeza, siguieran recordando el pasado, conociendo el presente y previendo el futuro. Antes de dejar atrás el resplandeciente reflejo del agua de la sabiduría que brillaba desde el manantial sobre las paredes de la caverna, Odín se guardó en el bolsillo el precioso cuerno de Mimir. Se lo daría a Heimdall, el mensajero de los dioses que lo utilizaría para llamar la atención de los Asi y de todos los dioses cuando llegara el Ragnarok. En efecto, el sonido del Gjallerhorn es capaz de rugir a través de la noche, despertando a los dioses y llegando a todos los rincones de los nueve mundos. La llamada anunciaría el principio del fin. Odín lo sabía. Y Odín, a pesar de todo, no dijo nada. Después de todo, el sacrificio de Mimir había saciado la sed de sangre de las dos facciones rivales. Vani y Dioses lamentaron la pérdida del sabio dios y resolvieron no volver a luchar entre sí. Por inexplicable y doloroso que hubiera sido, el martirio de Mimir había sancionado el retorno del equilibrio a Ásgarðr y Vanheim. No más guerras -se dijeron los dioses. Sin embargo, el Ragnarok seguía avanzando, inexorable, para provocar el final al que toda criatura viviente está, después de todo, destinada: la muerte.

CAPÍTULO 6

MAGIA, HIDROMIEL Y LOS DONES DE LOS DIOSES

Mi querido lector, ya le he dicho que el conocimiento de las runas era insuficiente para colmar la urgente necesidad de sabiduría de Odín. Se narra:

"Sé que colgué del árbol [soplado por el] viento durante nueve noches enteras, de la lanza herida y sacrificada a Odín, yo mismo a mí mismo, en ese árbol que nadie sabe de qué raíces crece. Pan [nadie] me dio ni cuerno [para beber], miré hacia abajo; recogí las runas, gritando las tomé, luego caí de allí arriba'".

De hecho, el progenitor de los dioses era el único que sabía utilizarlas, grabarlas y pintarlas en todas las superficies, para transmitir sus secretos a los hombres de Midgarg. Es en un escenario de este tipo donde los "hombres del Norte" justifican el nacimiento de la poesía y el canto, instrumentos supremos de acercamiento a los nueve mundos que se encuentran más allá del "Recinto del Medio". El cantor es quien, en cierto modo, se comunica con la figura divina. Precisamente por ello, es necesario que la contaminación entre el mundo sensible y el sobrenatural se pliegue a una lógica a la vez humana y divina.

En el capítulo anterior, dejamos a Asi y Vani en un periodo de estasis, de quietud. Los dos linajes hicieron un pacto de paz escupiendo en una gran pila y decidieron moldear un ser que fuera capaz de recordar sus errores pasados. Nació Kvasir, también conocido como Kwasir o Qvasir. Era el ser más sabio que jamás había existido en los nueve mundos, más sabio incluso

que Odín y el desdichado Mimir, que fue confinado a permanecer sin cabeza de su cuerpo. No había pregunta que Kvasir fuera incapaz de responder con sagacidad y dócil temperamento. Al mismo tiempo, emprendió un largo viaje para compartir con los pueblos de los nueve mundos la sabiduría de la que era el único e insustituible portador.

Una noche, decidió descansar sus miembros en casa de dos enanos consanguíneos. Se hacían llamar Fjalarr y Galarr. Habían sido hábiles, los dos hermanos: le habían invitado a su humilde morada y habían mantenido con él una larga conversación sobre las cosas del mundo, antes de matarle. Lo asesinaron sin piedad, destilando su sangre en dos tazas y una olla mediana. Añadieron miel y removieron con mucho cuidado, extrayendo un líquido espeso y precioso al que llamaron hidromiel. Quienes lo bebían se convertían en cantantes y poetas. Las vasijas que contienen el hidromiel milagroso se llaman Són, Boðn y Óðrørir. Fjalarr y Galarr dirigieron entonces sus condolencias a los dioses, afirmando que el desafortunado Kvasir había muerto mientras dormía, probablemente asfixiado por su propia sabiduría. El mismo día, se dirigieron al hogar del gigante Gillingr y su esposa, invitando a los primeros a salir en un barco, confiando en su sabiduría marinera y en su compañía. Sin embargo, al alejar el barco de los océanos, provocaron que el desafortunado aventurero cayera por la borda. Es bien sabido que los gigantes no saben nadar. De vuelta en tierra firme, dieron la mala noticia a la esposa del difunto Gillingr, que comenzó a llorar amargas lágrimas, lamentándose, tirándose al suelo y golpeando el suelo con los puños cerrados. Fue entonces cuando Fjalarr -que en un principio le había pedido que les acompañara al lugar exacto donde su marido había perdido la vida- decidió deshacerse de la aburrida viuda golpeándola en la cabeza con una piedra de molino. Ahora bien, por una coincidencia del destino tejida por los sabios dedos de los Norns, sucedió que estaba de paso el sobrino del gigante Gillingr, un tal Suttungr, que se enteró del diabólico engaño perpetrado por el par de enanos a su tío y su tía, ya fallecidos. Entonces localizó el escondite de los dos fugitivos, los ató fuertemente con una cuerda y los condujo mar adentro. Allí había una roca que pronto sería engullida por la marea alta. Allí los abandonó sin remordimientos. Los dos hermanos, sin embargo, no se rindieron tan fácilmente y, rezando por sus vidas, prometieron a Suttungr el milagroso hidromiel de la poesía, si tan sólo eran rescatados y llevados de vuelta a tierra firme.

El gigante aceptó de buen grado y los soltó cerca de la casa de los dos tíos, marchándose con el hidromiel en las manos. No contento, decidió esconderlo por miedo a que alguien pudiera matarle y privarle de su preciado tesoro. Lo depositó cerca de Hnitbjorg y puso allí a su hija Gunnlöð para que lo custodiara. Pasaron los días y no hubo más noticias de los dos enanos, al menos hasta que Odín, habiendo abandonado Ásgarðr para vagar como un errante por las montañas y llanuras de los nueve mundos, se encontró en su camino con nueve esclavos que segaban un campo de heno con la espalda encorvada. Por ello, se ofreció a prestarles su mano fuerte y sabia para liberarles de esa laboriosa tarea. El progenitor de los dioses enrolló las herramientas y los cuchillos de los desafortunados jornaleros para ayudarles a agilizar su trabajo y pidió a cambio festejar en su compañía. Sin embargo, los esclavos, en un intento de ganarse el favor del dios y con la esperanza de dejar atrás el cruel destino al que habían sido condenados por los nornios, intentaron superarse y sobresalir unos a otros. Tras reñir, se degollaron unos a otros utilizando armas que el propio Odín había afilado para ellos. El líder de los nueve esclavos, un hombre llamado Baugi, hermano de sangre de Suttungr, fue espectador de la terrible matanza.

Cuando el padre de los Dioses acudió a él para pedirle asilo por la noche, reveló a su anfitrión que estaba muy disgustado por la inesperada muerte de sus esclavos y que -en aquella época- no era nada fácil encontrar nuevos trabajadores para llevar a cabo tan onerosas tareas. El dios -que se había presentado a Baugi disfrazado, declarando llamarse Bolkver- se ofreció a remediar el desafortunado suceso y pidió a cambio un sorbo del hidromiel entregado por los enanos a Suttungr. El interlocutor contestó rápidamente que no podría complacerle, ya que su hermano solía custodiar el brebaje mágico de forma muy celosa y a veces maníaca.

Ni siquiera él, Baugi, tenía idea de dónde se encontraba. En cualquier caso, ante la insistencia del extraño, estaba dispuesto a intentarlo. Odín dio crédito a las promesas del gigante y trabajó durante tres largos meses de verano, día y noche, en el campo de heno que era propiedad del gigante; después de todo, era capaz de hacer el trabajo de nueve esclavos sin levantar nunca la cabeza de la cosecha de ámbar. Finalmente, cuando la brisa otoñal comenzó a acariciar los campos y a crujir entre las hojas de los fresnos, el padre de los dioses se dirigió a la morada de Baugi para recoger

la recompensa que se le había prometido. Así fue como aquél, acorralado, se dirigió a su hermano para pedirle un sorbo del milagroso líquido. Pero Suttungr -como es fácil imaginar- se negó de inmediato.

"No tendrás ninguno hermano, lo siento", le dijo, invitándole a volver al camino que le conduciría, con las manos vacías, a los campos de los que era heredero y poseedor.

Odín, en cualquier caso, nunca habría renunciado al merecido botín con tal rendición. Sugirió a Baugi que urdiera un engaño que traicionara la confianza de su hermano. El otro accedió sin oponer resistencia. Percibió, de hecho, un aura poderosa y mágica que emanaba de los poderosos miembros de su interlocutor y, sobre todo, una sabiduría difícil de encontrar en meros esclavos de campo que se extendía desde su mente y su lengua. Como demostración de esa inigualable agudeza de pensamiento, Odín se procuró un gran taladro llamado Rati y pidió al gigante que perforara la roca de Hnitbjorg de lado a lado. El otro obedeció. Pero cuando el dios intentó soplar las virutas generadas por el incansable trabajo del otro, se dio cuenta de que Baugi había intentado engañarle. Esto último no había afectado en absoluto a la roca. Ni mucho menos. La había arañado en su superficie más externa para crear un agujero microscópico a través del cual nadie -ni enano ni humano, ni dios ni gigante- pudiera acceder a la caverna secreta donde Suttungr había almacenado el hidromiel de los enanos. El progenitor de los Dioses, consciente de la trampa urdida a sus espaldas, se transformó entonces en una esbelta serpiente e intentó arrastrarse hasta la

diminuta grieta. Baugi lanzó un grito de asombro y terror al ver a aquel musculoso esclavo practicando un arte mágico tan complejo y difícil de dominar y, presa de un momento de miedo mezclado con ira, intentó golpear a la serpiente-odino con la punta del taladro Rati. Falló. El dios lo consiguió y llegó a la cueva donde Gunnlöð vigilaba. Permaneció con ella durante tres largas noches y, al filo del cuarto amanecer, recibió permiso para beber tres sorbos del hidromiel mágico. El dios no lo pidió dos veces: con el primer sorbo se tragó todo el líquido de la copa de Óðrørir, con el segundo el de Sòn y con el último el de Boðn. En efecto, tenía mucha sed. Finalmente, con el vientre hinchado de sabiduría, se transformó en águila y se dirigió a lo alto del cielo, allí donde las ramas de Yggdrasil vigilan el orden cósmico de los nueve mundos. No estaba solo. Desde la superficie de la tierra, Suttungr también había decidido transformarse en ave de presa y emprender el vuelo con sus poderosas alas. No dejaría que una deshonra quedara impune sin antes destruir con sus propias manos al responsable de semejante desaire a la raza gigante. Cuando los Dioses divisaron la silueta de Odín en la distancia, se apresuraron a colocar tres grandes copas en el patio de Ásgarðr. El padre de los dioses escupió en ellas los sorbos de hidromiel que había engullido bajo la atenta mirada de Gunnlöð. Sin embargo, cuando el águila Suttungr voló a pocos metros de sus plumas, actuó con excesiva celeridad y derramó en el suelo unas gotas del preciado líquido destilado de la sangre de Kvasir. Éstas permanecen a disposición de cualquiera que sienta el impulso de aprender el noble arte de la literatura, el canto y la poesía. Las tres copas, en cambio, son propiedad de los Dioses y de unos pocos elegidos.

Pasaron nueve largos meses. En las profundidades de Hnitbjorg, Gunnlöð dio a luz a un niño al que llamó Bragi. Desde el principio, el recién llegado mostró un talento innato para la inspiración poética y el arte de contar historias. No es casualidad que el sufijo bragr se remonte en la tradición escandinava a la palabra que significa "poesía, poético". Fue entonces cuando la oscura cueva en la que Gunnlöð había pasado la mayor parte de su existencia empezó a resultarle estrecha a ella y al único hijo que había engendrado en las profundidades de Yggdrasil. El semigigante creció fuerte y temerario, así como impulsado por un ansia de conocer las cosas del cosmos que su madre, en el fondo, comparaba con las tendencias de comportamiento de su padre, ese Odín que sólo la había visitado durante

tres días y tres noches antes de volar alto en el cielo. Consciente del sufrimiento al que se veía relegado Bragi en un entorno tan sombrío y hostil, Gunnlöð le permitió partir para descubrir los nueve mundos. El joven partió con su arpa dorada a cuestas, movido por el deseo de visitar Ásgarðr. Por fin se encontraría con su padre y con el linaje de los Dioses que él había originado. El viaje no sólo le puso a prueba, sino que le expuso a una larga cadena de peligros y dificultades a los que el mestizo no estaba en absoluto acostumbrado. De hecho, había pasado gran parte de su infancia bajo la cúpula de piedra de Hnitbjorg, en compañía de su madre. Sin embargo, el miedo que le mantuvo despierto las primeras noches bajo la atenta mirada de las estrellas del cielo pronto se transformó en un deseo de contemplar las manifestaciones de la naturaleza y, en la medida de lo posible, fundirse con ellas. Al fin y al cabo, el arte escandinavo del canto y la narración está inextricablemente ligado al flujo de las cosas sensibles, al paso del tiempo y al destino de hombres, dioses y gigantes inmersos en un presente puntuado por la savia de Yggdrasil. Mientras Bragi acariciaba las cuerdas del arpa dorada con las temblorosas yemas de los dedos, las flores brotaban en las orillas de los ríos y los animales asomaban entre los arbustos y los claros bajos. Finalmente, un día, la conoció: era hermosa, alta y encantadora. Era Iðunn, la doncella que embelesó su corazón y le hizo sentirse expuesto y frágil como nadie lo había hecho antes. La deidad de la primavera y la juventud correspondió al amor del solitario cantor y decidió acompañarle por el camino que le llevaría a Ásgarðr, a descubrir sus remotas raíces. La naturaleza y la canción se habían fundido en un vínculo indisoluble.

Repitió con entusiasmo: "Conocerás a mi padre, el rey de todos los dioses. Él bendecirá la unión entre nosotros y organizará nuestro matrimonio". Iðunn se ruborizó y guardó silencio, curvando sus carnosos labios en una expresión de felicidad embriagada por la influencia de su primer amor de juventud. Apretó la mano de su Bragi y siguió caminando, paso a paso, en dirección a un futuro que imaginaba sonrosado y lleno de felicidad. Cuando la pareja pasó Bifrost -el puente de los siete colores del arco iris- llegaron a las puertas de Gladsheim, la residencia privada del progenitor divino.

Odín no podía creer lo que veían sus ojos y, como buen anfitrión, recibió a los recién llegados con honores dignos de reyes. De hecho, estaba realmente impresionado por las habilidades, la generosidad y la sabiduría de

su recién descubierto hijo. Incluso Iðunn, admirada por su encanto y gracia, no tuvo que esforzarse mucho para hacerse querer por las deidades femeninas y masculinas de Ásgarðr. En sus manos, de hecho, solía asir una cesta llena de frutas -según la tradición, eran manzanas verdes- que conferían la eterna juventud a todos aquellos que tenían el privilegio de morderlas. Era pródiga en regalos, amable y siempre sonriente. Los Dioses se acostumbraron rápidamente a la sensación de placer que invadía cuerpo y mente tras una sola probada de la sabrosa fruta de Iðunn, y empezaron a hacer todo lo que estaba en su mano para asegurarse de que la joven permaneciera en Ásgarðr para siempre. Allí poseería una fuente de riqueza y belleza a la que ninguna criatura del mundo exterior podría poner sus manos.

Por otra parte, es bien sabido que la felicidad de algunos es la envidia de muchos.

Los gigantes se enteraron del secreto de los Dioses enemigos y empezaron a temblar por la posesión de las manzanas, urdiendo un plan para secuestrar a la diosa de la primavera. He decidido contarles esta historia en el próximo capítulo.

Mi querido lector, una cosa es cierta: el bardo y la doncella se amaban.

Bragi había sido recibido con los brazos abiertos por un padre temible y admirable. Iðunn había pisado la tierra de los dioses, sus iguales, y había aprendido a compartir los poderes de la naturaleza con la raza de Odín dedicada a las artes de la guerra. La aparente antinomia entre naturaleza y tecnología oculta en realidad la necesidad de comprender la sucesión de las estaciones para sentirse en armonía con el orden cósmico. Mientras escribo las páginas de este libro, me gusta imaginar que el Hombre del Norte no es tan distinto de todos nosotros, hijos de la tecnología; está animado por nuestros mismos miedos, nuestros mismos deseos. La poesía y el canto -por mucho que hayan evolucionado a lo largo de los siglos- siguen siendo las piedras angulares que el ser humano utiliza para comunicar su mundo interior, lo que los ingleses llaman inner world. ¿El resultado? Una mezcla de historia y mitología que nunca, como en el sistema divino escandinavo, se entrelaza y se funde en una gran narración. En una gran historia.

CAPÍTULO 7

LOKI, LA DONCELLA Y EL GRAN INVIERNO

Loki y Odín emprendieron su viaje. Las andanzas del progenitor divino fueron acogidas con gran interés por el Señor de la Travesura, que no perdía ocasión de observar de cerca los poderes secretos del dios. La ascensión había sido intransitable y el viaje había agotado el cuerpo y el alma de los dos vagabundos. Cuando llegó el crepúsculo, Odín se tumbó al pie de una montaña con la intención de encender una hoguera y asar algo de carne de buey cazada por el camino. Aunque las llamas lamían la comida, ésta seguía cruda y goteando sangre fresca. Para su asombro, los dos Asi tuvieron que convenir en que estaban rodeados de alguna rara forma de magia, que impedía que el calor cocinara su bien ganada cena. Odín fue el primero en levantar la mirada en busca de una señal del Destino. Se encontró con la mirada de un ave rapaz, que se mofó de una rama y habló: "¿Os he molestado? ¡Sin duda le espera un suntuoso festín! ¿No cree que toda esa comida es más que suficiente para alimentar a dos personas? Déjame compartir la cena y te dejaré cocinar tu buey", se mofó, extendiendo sus poderosas alas. Loki no lo pidió dos veces y pidió al misterioso pájaro que se uniera a ellos. Antes de que Odín pudiera saciarse, el águila ya había sobrevolado el cadáver, devorando unas tres cuartas partes del mismo, ante el asombro de los Dioses. El dios del engaño, molesto por las maneras del animal mágico, agarró una rama afilada con la intención de alejarla de los pocos restos del cadáver. Pero la bestia, enfurecida y asustada por el intento de agresión de Loki, apretó con sus garras el tronco de madera y, tras batir las alas salvajemente, se elevó varios metros en el aire, llevándose consigo al Señor del Engaño. Loki quedó

desconcertado y, consciente del triste final al que habría estado destinado si hubiera cometido la ligereza de soltarse, comenzó a agitarse salvajemente, mientras se aferraba a la rama con todas sus fuerzas. Odín observaba la escena con la mirada arrugada y el conocimiento de que aquella bestia, desconocida como era para él, había sido enviada por ellos con órdenes muy concretas. Así, Loki se acercaba, a su pesar, al follaje de Yggdrasil, la Tierra se alejaba cada vez más y el rostro de Odín se había convertido en un borrón oscuro rodeado por el verde de los bosques incultos. El águila amenazó con soltarse.

"¡Bájame inmediatamente!" gritó Loki, sacudiendo los pies y observando cómo los ojos saltones de la rapaz se entrecerraban en una expresión malévola. "¡Haré lo que quieras, pero bájame!", suplicó con más insistencia el Señor del Engaño, que era un hábil manipulador y de ningún modo toleraría la idea de acabar muerto en una situación tan surrealista. El pájaro dudó un momento, luego tomó la palabra y dijo sacramentalmente: "¡Iðunn! Tráeme a Iðunn!". Al fin y al cabo, el pacto era vinculante: la vida de Loki a cambio de la diosa de la juventud y la primavera de la que los Dioses ya no podían prescindir. Por otra parte, el dios de la mentira sabía muy bien que Odín se pondría furioso si supiera de su falta de previsión. Que, mirándolo bien, el águila que le había engañado y subyugado con su magia era en realidad Thiassi, un gigante de aspecto temible. Loki asintió y regresó a Ásgarðr con la mente llena de oscuras intenciones.

A la mañana siguiente, apareció en el umbral de la morada donde Iðunn pasaba sus días en compañía de Bragi y, en un intento de despertar su innata curiosidad femenina, le dijo: "Debes saber, mi querida Iðunn, que me he topado con un árbol increíble. ¡Sus manzanas parecen mucho más sabrosas y jugosas que las tuyas! Sígueme y te mostraré dónde encontrarlo'. La diosa no albergó ninguna sospecha y, encantada de que le hicieran partícipe de manifestaciones naturales que aún desconocía, siguió al Señor de las Travesuras hasta la espesura del bosque. De repente, justo cuando la diosa de la primavera y la juventud giraba a derecha e izquierda en busca del árbol milagroso, una gran ave rapaz cayó del cielo y la agarró con sus afiladas garras, rasgándole el vestido y elevándola más allá del manto de nubes y niebla de Ásgarðr. En cuestión de segundos, la figura de Iðunn se había convertido en una mota distante que era llevada con vehemencia hacia las montañas del norte. Ahora era propiedad de los gigantes. La

desaparición de Iðunn fue motivo de desánimo entre los dioses: los Dioses se sintieron de repente solos, frágiles e infelices, privados como habían estado del milagroso alimento que sólo la recién llegada era capaz de proporcionarles. Cuando por fin se dieron cuenta de que Iðunn había sido secuestrada y de que la última persona en enterarse había sido el propio Loki, se pusieron alerta y amenazaron con vengarse del posible traidor. Temiéndose lo peor, el Señor de las Travesuras supuso que tendría que hacer todo lo que estuviera en su mano para librarse de la traición perpetrada contra Iðunn y su linaje. Por estas razones, se dirigió a la morada de Freyja y le pidió prestada la larga capa de plumas que utilizaba para practicar su magia natural. Ella aceptó de buen grado, y Loki, tras transformarse en ave rapaz, se dirigió con un poderoso batir de alas hacia las cordilleras del norte. Si rescataba a Iðunn, preservaría su reputación y su seguridad. Al llegar a su destino, la encontró sola y dolorida. No estaba acostumbrada a las heladas del norte y temblaba frenéticamente dentro de un nido de águilas gigantes. Aunque Thiassi había intentado por todos los medios apoderarse de las manzanas milagrosas, la deidad se había negado a ceder y se había resistido obstinadamente. Al ver a la doncella reducida a un estado cercano a la desesperación y la muerte, Loki lamentó amargamente sus actos y decidió traerla de vuelta a Ásgarðr a costa de su propia vida. Utilizando el poder del manto de plumas de Freyja, la transformó en una golondrina. Finalmente, la sujetó fuertemente con sus poderosas garras ya que Iðunn era demasiado débil para ponerse a salvo por sus propias fuerzas. Los dos, águila y golondrina, surcaron el gélido cielo septentrional y, arrullados por las corrientes de viento, se dirigieron en dirección a Ásgarðr. De repente, cuando las puertas de la morada divina ya se materializaban en el horizonte y Loki creía haber conseguido engañar al malévolo Thiassi, el gigante alcanzó a la pareja de fugitivos.

Había mutado de nuevo en el ave rapaz que había amenazado de muerte a Loki aquel lejano día de verano, cuando Odín había presenciado la escena sin prever el macabro pacto sancionado a gran altura. Fue entonces cuando las deidades guardianas advirtieron movimientos sospechosos e inmediatamente se apresuraron a encender una alta hoguera, apilando leña y generando una pira de proporciones descomunales. El gigante del norte, poco acostumbrado a las altas temperaturas e incapaz de utilizar el puente del arco iris para acceder a las puertas de Ásgarðr, se vio obligado a

ralentizar su veloz batir de alas; así, se vio rodeado por el humo y las llamas que le lamían por todas partes, asfixiándole. Thor finalmente se elevó hacia el cielo y asestó el golpe mortal al temible enemigo utilizando el poder de su martillo. Iðunn fue salvada. Loki fue bienvenido y perdonado. Los dioses, por su parte, se dieron cuenta de que estaban subyugados sin remedio por los frutos de Iðunn y juraron mantenerla a salvo, lejos del engaño enemigo. Además, para preservar el recuerdo de lo ocurrido, arrancaron los ojos de Thiassi de los restos de su cadáver y los colocaron en la bóveda celeste para que brillaran como estrellas gemelas en las largas noches de invierno. Nosotros, en Occidente, los llamamos Cástor y Pólux.

Pasaron días, meses y años. Un día, la diosa de la juventud cayó de las ramas de Yggdrasil y se precipitó al inframundo de Hel. De hecho, se balanceaba en las ramas del árbol cósmico de fresno y, debido a un vértigo repentino, se precipitó en aquel oscuro abismo desprovisto de música y canto, naturaleza y esperanza. Se precipitó durante unos instantes que parecieron interminables; era difícil determinar cuánto tiempo había transcurrido. Cuando Odín se dio cuenta de su ausencia, comprendió, con su ojo derecho que todo lo ve, la razón de su desaparición. Convocó a su hijo Bragi, esposo de Iðunn, y al fiel consejero y mensajero Heimdall, en posesión del cuerno mágico de Mimir. Este último se presentó vestido para la batalla, protegido por una reluciente armadura blanca. El progenitor de los dioses les dio la orden de descender a las profundidades del inframundo para traer de vuelta a Ásgarðr a la única deidad que garantizaría el suministro de frutos milagrosos. Además, entregó al dúo su propia piel de lobo blanco para que envolvieran el cuerpo torturado de Iðunn durante el viaje de regreso. Bragi, que casi se desmaya al enterarse del triste destino al que había sido condenada su novia, se preparó para partir. Por otra parte, el camino hacia el territorio de Hel no era nada fácil; tras cruzar el río de las almas muertas, Gjoll, los dos Dioses tuvieron que enfrentarse a la giganta Modgud, conocida en todos los rincones de los nueve mundos con el nombre de la Guerrera Furiosa. Era la doncella que custodiaba el puente de Gjallarbrù; si Bragi y Heimdall hubieran caído en las aguas de Gjoll, habrían sufrido un dolor indescriptible comparado con el corte de miles de espadas afiladas. Pero los dos guerreros eran hábiles y estaban acostumbrados al arte de la guerra. Dejaron atrás los gritos furiosos de Modgud y caminaron a paso ligero por el bosque de hierro, cuyos árboles

estaban adornados con hojas y ramas tan afiladas como cientos de puñales al rojo vivo. Cuando por fin se encontraron cerca de la puerta de Hel, rodeados por una oscuridad que se hacía más envolvente y densa a cada paso, tuvieron que enfrentarse al sabueso infernal -el homólogo del Cerbero de Dante- que los acechaba en silencio con los dientes rechinando y las orejas en posición de alerta. Se llamaba Garm.

En la Voluspa, Profecía del Vidente, leemos:

"Feroz latra Garmr ante Gnipahellir: los cordones se romperán y el lobo correrá. Ella conoce muchas ciencias: desde lejos vislumbro el destino de los dioses, poderosos dioses de la victoria".

Según la leyenda, era posible pasar sin ser molestado por el guardián de Hel arrojándole una hogaza de pan empapada en la sangre del que deseaba poner un pie en el inframundo. De este modo, la criatura se aplacaba y se volvía mansa. Según otras versiones del mito, habría bastado con amasar el famoso Pastel de Hel. Sólo aquellos que eran generosos y desinteresados podían conseguirlo, añadiendo unas gotas de su propia sangre a la mezcla. Bragi y Heimdall se liberaron rápidamente de la bestia voraz y se acercaron a la caverna infernal. Allí encontraron a Iðunn. La diosa de la primavera ya no tenía el aspecto de la encantadora joven que había unido su canto al de los pájaros de Yggdrasil. No había rastro, en aquel rostro torturado, de la novia de Bragi. Su cuerpo estaba rígido como el mármol, su piel cerosa y sin sangre. Cuando la tocaron, se dieron cuenta de que la diosa exudaba un aura gélida e impenetrable que la dejaba como muerta. Inmediatamente, el mensajero de los Dioses sacó la manta de pieles de Odín y envolvió en ella el tierno cuerpo de Iðunn. Sin embargo, ella no dio señales de despertar del macabro estupor en el que yacía inmóvil. A pesar de las exhortaciones del novio que había conocido una vez en los floridos bosques de los nueve mundos, era incapaz de pronunciar palabra. La vida estaba como derramándose de ella, convirtiéndola en el ataúd vacío de un alma perdida, tal vez maldita. Heimdall entró en pánico: ¿qué hacer? ¿Cómo abandonar el reino del inframundo, llevándose con ella un cuerpo incapaz de seguirles? Fue entonces cuando Bragi, con la voz llena de sufrimiento y emoción, afirmó que estaba dispuesto a permanecer junto a su novia para consolarla y calentarla con palabras llenas de amor pasado. Sólo entonces, cuando ella fuera capaz de dar unos pasos hacia la seguridad, la

conduciría de vuelta al camino de Ásgarðr, donde la esperaba su familia adquirida.

Es difícil determinar cuántas noches pasaron los dos amantes en un silencio cargado de anhelo y tormento: el arpa dorada que Bragi sostenía siempre sobre su hombro derecho permanecía muda y silenciosa durante horas, días, tal vez semanas. La oscuridad le envolvió lentamente, arrancándole el recuerdo de los días felices pasados en compañía de su amada. Ella, por su parte, no daba señales de notar la presencia de los demás. Inmóvil, con la mirada perdida, esperaba una salvación que nadie podía darle. Finalmente, los dedos de Bragi se enfriaron y dejaron de tocar las cuerdas del milagroso instrumento. La oscuridad envolvió al bardo y a la doncella, dejando un vacío insalvable en Ásgarðr y en los nueve mundos. Durante aquellos meses de privación, la naturaleza, animada por la sangre vital de Yggdrasil, echó de menos el canto de Iðunn y comenzó a expresar su profundo pesar: los pájaros desaparecieron de las bóvedas celestiales, las flores se doblaron sobre sus tallos -incapaces de levantar sus corolas en dirección a las ramas del árbol ceniciento- y los animales se retiraron a las profundidades boscosas, lejos de miradas indiscretas. Sólo cuando ambos se atrevieron a regresar a la tierra, el orden cósmico comenzó a endulzar la existencia de los seres vivos con sus alegres manifestaciones naturales. Bragi e Iðunn se asomaron más allá de Hel y, a su paso, todo floreció y resplandeció con renovada calidez.

Volvió la primavera.

Mi querido lector, ya le he contado cómo las versiones de la estructura mitológica escandinava están sujetas a interpretaciones a menudo contradictorias. Hay quienes creen, de hecho, que el encarcelamiento de Iðunn en el inframundo fue un presagio de la larga cadena de acontecimientos cataclísmicos conocida como Ragnarok, el fin del mundo. La ausencia de la bardo y diosa de la juventud representa, en este sentido, la llegada del Gran Invierno, el periodo de sequía y desarmonía cósmica que subyugaría los corazones de hombres, dioses y gigantes por igual. Me gusta pensar que, al igual que la historia de Cupido y Psique narrada en la fábula Milesia de Apuleyo y esculpida en mármol por las hábiles manos de Antonio Canova (1787 - 1793), Iðunn y Bragi también pudieron liberarse de las ataduras del frío que todo lo envuelve, aniquilando el instinto

creativo y aniquilando las almas. No disponemos de pruebas tangibles para establecer el destino de los dos amantes. Y quizá sea lo mejor. Hay un límite mitológico muy delgado más allá del cual se nos permite rellenar los espacios en blanco históricos utilizando el poder de nuestra imaginación. La elección es suya. Usted es libre de creer que la música y la canción son capaces de aniquilar incluso a la nada que engulle todas las cosas sensibles, del mismo modo que es libre de creer que la estación invernal que todos afrontamos con un paraguas bajo el brazo y la barbilla metida en la solapa del abrigo es en realidad la manifestación de un amor negado, roto, devorado por la muerte que no deja escapatoria. En cualquier caso, espero que no se atreva a olvidar la historia de Iðunn y Bragi que oscila entre la ilusión y la desilusión, la verdad y la leyenda.

CAPÍTULO 8

EL PELO DE SIF Y EL PAPEL DE LA MAGIA EN EL MUNDO ESCANDINAVO

En el capítulo anterior conocimos a los enanos, criaturas oscuras y malévolas que se caracterizan en la mitología escandinava por su temperamento engañoso y brutal. En las próximas páginas, he decidido narrar las vicisitudes de dos razas -los Dioses y los enanos- unidas por un mismo destino. En efecto, los dones de los artesanos del inframundo fueron confiados a las deidades para preservar el equilibrio cósmico de los nueve mundos y armar un ejército de criaturas iluminadas y superiores, dispuestas a sacrificar sus vidas para detener la imprevisible sucesión de acontecimientos llamada Ragnarok. Les dejo su lectura sin más, con la esperanza de que los protagonistas de estas historias ayuden a arrojar luz sobre los misteriosos vericuetos del universo nórdico.

Thor era el esposo de la encantadora Sif. La novia de cabellos dorados pertenecía a las Diosas y se había distinguido por sus cualidades típicamente femeninas, logrando conquistar el corazón del intrépido dios del trueno. Éste la amaba con todo su corazón por esa mezcla hábilmente equilibrada de ojos penetrantes, tez diáfana y belleza sobrecogedora que coloreaba sus días con la rubicundez de su cabello. La majestuosa cabellera adquiría la tonalidad de un campo de trigo a punto de ser cosechado. Un día sucedió: Loki, el engañoso hijo de Laufey, se acercó a la diosa dormida para cortarle el pelo con un solo movimiento de la mano. En realidad, lo suyo pretendía ser una simple travesura si no fuera porque Thor, tras darse cuenta de la desagradable jugarreta que le había gastado a su novia, fue en busca del Señor de las Travesuras por todos los rincones de Ásgarðr con la

intención de destrozarle los huesos. Parecía imposible contener su ira. De hecho, Thor se puso el cinturón de Megingjord para duplicar el inconmensurable poder que le había otorgado su padre, y se dirigió a la casa de su rival. Al encontrar la puerta cerrada, la destruyó de un certero puñetazo. Loki descansaba en su interior con una expresión inocente y aparentemente angustiada. "¿Por qué has hecho eso, Loki?" preguntó Thor bruscamente, levantándolo por el cuello a medio metro del suelo.

El rostro del Señor de los Engaños se tornó imperturbable; en efecto, era un hábil mentiroso y engañaba a sus interlocutores sin dejarse coger nunca desprevenido.

"¿Hacer qué?", repitió.

Pero Thor conocía bien las estrategias de su enemigo y, sin quitarle ojo, continuó amenazándole. Cedió y admitió que él era el autor de la broma, conteniendo a duras penas una estridente carcajada. El dios del trueno y el relámpago, en respuesta, le apretó tan fuerte que se le cortó la respiración. Para salvar su vida, Loki trató de mantener a raya la furia de su contraparte y, animado por un repentino terror, prometió a Thor que convencería a los enanos para que tejieran una cabellera dorada que sustituyera al cabello natural de su novia Sif. Este último, una vez robado, no podría ser devuelto. El Señor del Engaño partió esa misma tarde y se dirigió a la forja subterránea de los llamados hijos de Ivaldi. Invadidos por la inspiración creativa, forjaron también el barco Skíðblaðnir en honor del dios enano Freyr. Loki quedó asombrado por la habilidad desplegada por los más sabios y urdió un plan. Por eso, en un intento de acorralar a los elfos oscuros que trabajaban sin cesar en su forja subterránea, decidió lanzarles un desafío. Apostaría incluso su propia cabeza a que Eitri, el hermano de Brokkr, no sería capaz de crear objetos divinos de igual o mayor valor que los de los Ivaldi. De hecho, estaba seguro de que ellos eran los trabajadores más hábiles y los únicos que se ganarían el favor de Odín entregándole la lanza Gungnir.

El desafío fue aceptado y los dos enanos se dirigieron a las profundidades de su taller, escoltados ambos por la atenta mirada de Loki. Eitri, con las manos temblorosas por la emoción, cogió una piel de cerdo y ordenó a su hermano que soplara sobre ella con un fuelle hasta obtener la forma deseada. Cuando Eitri salió de la forja para recuperar las materias

primas que necesitaba para fabricar tesoros para los dioses, una mosca entró en la habitación y -tras posarse en el dorso de la mano de Brokkr- picó al enano que se quedó solo. Sin embargo, estaba acostumbrado a los caprichos de su profesión y siguió soplando todo el aire que tenía en el cuerpo hasta que su hermano regresó finalmente con un jabalí -un cerdo macho- cubierto de cerdas de oro. Una vez más, Eitri colocó un montón de oro de hace miles de años en el horno y le pidió al otro que siguiera utilizando el fuelle para alimentar las llamas. Volvería lo antes posible. Cuando Eitri desapareció de la vista de Brokkr, el mismo insecto misterioso se posó en el cuello del desafortunado hombre y le picó por segunda vez. Éste no dio señales de ceder y continuó soplando sobre el fuego como se le había ordenado. Eitri apareció de nuevo en el horno y extrajo de las llamas el anillo dorado conocido en todos los rincones de los nueve mundos con el nombre de Draupnir. Por tercera vez, pidió a Brokkr que reanudara el soplido con mayor vehemencia y que no se detuviera por ningún motivo. Porque en ese desafortunado caso, el trabajo se habría arruinado y habrían perdido la apuesta que habían acordado con el Señor del Engaño. Sin embargo, la mosca que seguía molestando a Brokkr entró de nuevo en la forja y -a pesar de que el humo del fuego se hacía cada vez más espeso e insistente- se posó en la frente del enano para picarle con más violencia, introduciendo sus patas de insecto en la florida carne del elfo oscuro. La sangre empezó a brotar caliente y copiosa, y nubló la visión de Brokk.

Éste, en un intento de pedir ayuda, se vio obligado a espantar a la maldita mosca tan rápido como pudo, interrumpiendo el flujo de aire que emanaba del fuelle durante unos segundos. Cuando su hermano regresó por fin, afirmó que lo que estaban forjando había quedado irreparablemente dañado por el accidente del pariente, pero no se enfadó con él. Consciente de la situación, entregó los tres artefactos a Loki y esperó a recibir el veredicto de Ásgarðr que los juzgaría dignos, o no, de la victoria. Los dioses ocuparon entonces sus lugares para sacramentar quién era el mejor entre los hijos de Ivaldi y los hermanos Eitri y Brokkr. Tres deidades fueron llamadas a dar su opinión: los dos Dioses, Odín y Thor, y el rehén de los Vani, Freyr. Por su parte, Loki no tenía intención de perder la apuesta. Primero entregó a Odín la lanza dorada Gungnir; el artefacto tenía el poder de alcanzar cualquier objetivo. A continuación, puso en manos de Thor la peluca rubia que sustituiría el cabello perdido de Sif, la esposa del dios del

rayo que había sido víctima de la macabra broma que le había obligado a adentrarse en las tierras de los enanos. El cabello se habría adherido perfectamente a la piel de la cabeza rapada, aportando alegría y belleza al rostro demacrado y algo canoso de la deidad femenina por excelencia.

Una sonrisa volvió a los labios de Sif. Finalmente, el Señor de los Engaños entregó el barco Skíðblaðnir a Freyr. En el momento en que sintiera el impulso de navegar por el mar de los nueve mundos, un viento mágico se levantaría de tierras lejanas y lo llevaría a su destino con cualquier tiempo, favorable o adverso. Al mismo tiempo, los tablones de madera del barco se doblarían sobre sí mismos para ser guardados en los bolsillos y la bolsa de cuero del dios natural. Los tres dioses quedaron muy impresionados por las habilidades demostradas por los hijos de Ivaldi y felicitaron a Loki por haberles otorgado tan formidable sabiduría. Finalmente, llegó el turno de los dos elfos de las tinieblas. Brokkr y Eitri se acercaron temblorosos y rindieron homenaje al padre de los dioses Asi con el anillo de oro Draupnir; el décimo día de cada ciclo milagroso, se generarían ocho joyas más de igual valor a partir del artefacto en cuestión.

Freyr recibió el jabalí. El jabalí de cerdas doradas -que según la tradición escandinava se llama Gullinbursti- era, en efecto, capaz de correr más rápido que cualquier animal que hubiera existido en todo el cosmos sostenido por el fresno de Yggdrasil. El cerdo habría estado destinado a tirar del veloz carro de Freyr para llevar al dios a su destino tanto en tierra como en mar abierto, durante el día y en plena noche. Ninguna oscuridad era lo bastante profunda para resistirse a las cerdas doradas del milagroso animal que todo lo iluminaba. Finalmente, Thor recibió el martillo, el milagroso Mjöllnir. Sus cualidades eran la envidia de los dioses presentes: el Señor del Trueno sería capaz de pulverizar a cualquier enemigo asestándole un poderoso golpe. El arma nunca se rompería ni le traicionaría. Por si fuera poco, no había combate que arrebatara el martillo mágico de las manos de su amo; aunque hubiera caído en las profundidades de las aguas o se hubiera elevado entre las nubes y las estrellas del cielo -donde el águila del cósmico de ceniza vigila constantemente los asuntos de las criaturas vivientes-, el Mjöllnir volvería mansamente a los dedos de su poseedor, listo para destrozar a un nuevo enemigo. Por último, Thor podría haberlo encogido a su gusto para ocultarlo a la vista de sus adversarios y así lo habría llevado consigo en todo momento; de este modo, ya no habría estado

expuesto a los peligros de los nueve mundos y, en particular, a los taimados engaños de los gigantes. Sin embargo, según la tradición nórdica, el Mjöllnir tenía un defecto de construcción que no había escapado a la atenta mirada del guerrero. El mango era demasiado corto para los fuertes y poderosos dedos de Thor. Pero no le importó y se lo acercó, agradeciendo a los enanos su esfuerzo.

Tras una breve evaluación, los tres dioses estuvieron de acuerdo en que el martillo del dios del rayo merecía la victoria. No sólo era un arma útil para defender Ásgarðr del peligro de los gigantes, sino también un artefacto leal a su amo. Sin duda mejoraría sus habilidades bélicas. Así fue como Eitri y Brokkr fueron juzgados merecedores de la victoria y consiguieron ganarse el favor de los dioses de Ásgarðr a pesar de que la artesanía de los hijos de Ivaldi había asombrado a los tres jueces. Por ello, los dos acudieron a Loki para pedir un rescate por la cabeza del Señor del Engaño, que se había mostrado tan despistado como para ponerlos a prueba.

"¡Intenta atraparme!", gritó el dios en respuesta, echando a correr en dirección a un lugar seguro. Se desharía de los dos elfos oscuros y no volvería a pisar su miserable mundo de fraguas y fuegos perennes. Así pues, Loki hizo uso del calzado alado que le permitía cruzar el puente arco iris Bifrost y la bóveda celeste de Yggdrasil sin necesidad de ser arrastrado por carros y carrozas aéreas. Pero Eitri no tardó en dirigir sus plegarias al dios del rayo, contándole la naturaleza de la apuesta. Thor, enfadado una vez más con su pariente por la actitud mezquina y manipuladora con la que creía deshacerse de los enanos, lo capturó y lo llevó ante Brokkr y Eitri. El primero preparó su afilada hacha para cortar la cabeza del dios de un solo golpe, pero cuando la hoja ya chisporroteaba sobre la carne fresca de Loki, el segundo interrumpió la ejecución con una sonrisa ladina y malévola.

"Mirad, vosotros dos... Por lo que tengo entendido, apuesto mi cabeza y no mi cuello. Estaréis de acuerdo conmigo en que hay una diferencia, ¿no?", apostrofó a la pareja de elfos oscuros. Eitri puso la mano sobre el arma de su hermano, ordenándole que detuviera la ejecución. Luego, el enano más listo cogió rápidamente un cuchillo de caza, con la intención de hacer profundos surcos en los labios del Señor del Engaño. Le cosería la boca. De este modo, su astuta y desinhibida lengua no dañaría a ninguna criatura sintiente de Ásgarðr y sus alrededores, dejando a Loki sin el arma

más mortífera de cuantas poseía: la facultad del habla. No obstante, el dios rasgó las costuras cosidas por el dúo utilizando su propio poder mágico y, sin dirigir una mirada a los hermanos que habían triunfado a pesar de la trampa de la mosca, se dirigió por el camino que le llevaría de vuelta a su morada.

Mi querido lector, si hay un pensamiento que ejerce sobre mí una atracción de la que no puedo escapar, es que el dualismo de Loki sigue alimentando en cualquier conocedor de la mitología nórdica una fascinación visceral e irracional. El martillo de Thor, el barco de Freyr, el pelo de Sif -más hermoso de lo que la naturaleza le había otorgado en un principio- fueron el resultado de una apuesta que el Señor de las Travesuras hizo en un principio a favor de los Dioses, esa misma estirpe a la que traicionará el Día del Juicio Final, el Ragnarok. No sé ustedes, pero yo creo que más allá de los (legítimos) gustos y disgustos personales, hay que afirmar que Loki desempeña un papel fundamental en la definición del orden cósmico. Cada acontecimiento aparentemente destructivo engendrado por el dios de la manipulación se transforma, tras una larga serie de vicisitudes, en un renovado bienestar cosmológico. Este último no sólo es saludado con júbilo por los Dioses y vanos todos, sino que es -en conjunto- un estado mejor que el anterior porque, en cierto sentido, es más completo. El Señor del Engaño se atrevió a trocar su cabeza a cambio de tres regalos potencialmente milagrosos para su linaje. Thor salió más poderoso, Odín más rico, Freyr más rápido. Uno se pregunta por qué, una vez más, Loki demuestra -ante todo a sí mismo- que las apariencias de las que se rodea son finos hilos tejidos por los esbeltos dedos de las Norns. A menudo se le considera el iniciador del Ragnarok, el "Judas" de los Dioses. Sin embargo, por mucho cariño y apego que sintamos por las historias de dioses, enanos, gigantes y criaturas mágicas y fascinantes, debemos recordar siempre que el Ragnarok establece el punto de no retorno a partir del cual se fundará una era mejor, cuya especie gobernará con justicia y respeto por los valores cósmicos. En otras palabras, si todos intentamos por un solo instante mirar más allá de las legítimas apariencias, nos daremos cuenta de que Loki -en el acto de perpetrar la traición definitiva contra su linaje- sólo fomentará la destrucción de un mundo a la deriva con vistas a un comienzo mejor que el anterior. Y para llevar a cabo un acto tan arduo a costa de la propia vida, mi querido lector, creo que se requiere valor.

CAPÍTULO 9

SE LEVANTAN LOS MUROS

En capítulos anteriores, he subrayado repetidamente cómo la dicotomía entre el bien y el mal se expresa, en la mitología nórdica, a través de la yuxtaposición de gigantes, por un lado, y dioses, por otro. Los primeros representan criaturas oscuras de las que hay que cuidarse. Su intento de subvertir un orden cósmico del que han sido apartados -baste pensar en la matanza de Ymir de la que se genera el orden cosmológico de los nueve mundos- no hace sino avivar el odio milenario que anima los corazones de las dos razas. En este capítulo, me gustaría dirigir su atención hacia ciertos acontecimientos que pueden definirse, en cierto sentido, como el punto de partida del Ragnarok ante litteram. En un momento en que las relaciones entre los Dioses y los habitantes de Jötunheimr son cada vez más exacerbadas, urge defender el microcosmos de Ásgarðr de forma concreta y tangible. Los acontecimientos narrados en las páginas siguientes pretenden resumir brevemente un aspecto de la mitología escandinava olvidado con demasiada frecuencia: el papel de la raza humana, la favorita de Odín.

En la época del sangriento conflicto entre los Dioses y los vanos, la muralla que protegía la morada de Ásgarðr resultó terriblemente dañada por los choques terrestres y celestes. Por este motivo, las deidades se reunieron en asamblea para votar a favor de un nuevo diseño arquitectónico: una valla alta y aún más resistente que la anterior con la que se mantendría a raya la amenaza de los gigantes de Jötunheimr. El contrato se adjudicó a un herrero dotado de muchas cualidades para la ingeniería, así como de buenas ideas creativas. A cambio, pidió como regalo el sol y la luna. Odín accedió con la condición de que la criatura, descendiente de la raza de los gigantes, hubiera completado el recinto por sí misma -sin pedir ayuda a herreros,

enanos o dioses- y hubiera conseguido erigir la protección de Ásgarðr para el primer día del verano. De lo contrario, habría perdido las recompensas acordadas. El gigante aceptó y se puso a trabajar a buen ritmo, sin pronunciar palabra. Sólo Loki se acercó a él con pasos rápidos y mirada sagaz para entregarle su corcel Svaðilfœri.

El Señor del Engaño apenas hacía uso de él, pues prefería recorrer las tierras de los nueve mundos con la fuerza de los pasos veloces. Odín accedió y se aseguró de que el herrero dispusiera de todas las herramientas necesarias para completar el ambicioso proyecto dentro del plazo vinculante, fijado para la última noche de la primavera. La criatura trabajaba duro: durante el día construía el recinto y al anochecer se procuraba las piedras que necesitaría a la mañana siguiente, utilizando el poderoso lomo del caballo Svaðilfœri. Sin embargo, los Dioses quedaron asombrados no tanto por las cualidades constructoras del gigante como por la fuerza de su animal. Algunos de los dioses empezaron a temer lo peor y a cuestionar las habilidades del herrero: "¿No creen que la proeza de este gigante es atribuible al caballo de Loki y no a la destreza de sus brazos?", preguntaron algunos. "¿Puede seguir llamándose válido el pacto?" susurraron otros, juntando sus cabezas por temor a que el escepticismo llegara a oídos de Odín. A los pocos días de su finalización, el cerco de Ásgarðr casi había circunnavegado el palacio del progenitor de los dioses, llegando hasta las puertas.

Fue entonces cuando los Asi se reunieron en asamblea con la intención de urdir un engaño contra el smith-gigante. No era aceptable que el cosmos se viera privado del sol y de la luna. El trabajo sucio -como es fácil imaginar- recayó en el Señor del Engaño. Loki se vio amenazado por un batallón de dioses iracundos y, temiendo ser despedazado, decidió poner fin a la rapidez con la que el herrero seguía realizando la tarea que se le había encomendado. Con el favor de la oscuridad, mientras el gigante utilizaba al corcel Svaðilfœri para levantar pesados peñascos, Loki se transformó en potra y emergió de los recovecos del bosque para llamar la atención del viejo caballo con un relincho seductor.

Al ver al animal, Svaðilfœri se soltó de las garras del maestro de obras y corrió tras la aparición de Loki-mutato. El gigante se vio obligado a detener su propio trabajo e intentó correr tras su caballo para completar la erección de la valla. Pero los dos animales eran mucho más poderosos y

galoparon juntos toda la noche, interrumpiendo el proyecto arquitectónico del herrero. A la mañana siguiente, cuando el maestro se dio cuenta de que su muro no estaría listo a tiempo, se enfureció y reveló su naturaleza de gigante a los dioses. Los Dioses corrieron a refugiarse e invocaron a Thor que, blandiendo en el aire el martillo que le habían dado los enanos, el Mjöllnir, rompió el cráneo del enemigo en mil pedazos y lo envió a Nifhhel. Al mismo tiempo, el vínculo entre la potra-Loki y Svaðilfœri era tal que, unos meses más tarde, se generó el famoso Sleipnir. Este último es propiedad del progenitor de los dioses y es el mejor animal tanto del mundo de los hombres como de Ásgarðr.

CAPÍTULO 10

EL ROBO DE MJÖLLNIR, EL MARTILLO DE THOR

Mi querido lector, el Mjöllnir es el arma que Thor utiliza para proteger Ásgarðr de los ataques de los gigantes. También defiende la fertilidad y fecundidad de los nueve mundos de las fuerzas destructivas que impregnan las profundidades de Yggderasil. No es de extrañar que las malvadas criaturas que hemos conocido en los capítulos anteriores decidan hacer frente común para arrebatar el arma a su legítimo propietario. En consecuencia, en este capítulo repasaremos la larga serie de acontecimientos que pondrán en serios aprietos no sólo a Thor y a los dioses, sino también a la diosa de los Vani, Freyja.

Una noche lejana, Thor fue despojado de su portentoso Mjöllnir mientras descansaba en la morada de Ásgarðr. El gigante Þrymr fue el responsable de semejante fechoría. El gigante Þrymr fue el responsable de tal fechoría. A la mañana siguiente, el dios del rayo se sintió invadido por el abatimiento y, consumido por la preocupación, decidió recurrir a la única deidad que podría ayudarle: el Señor de la Travesura. Loki aceptó de buen grado la misión de rescate y, sin perder tiempo, pidió ser recibido por Freyja.

"Por favor, entrégame tu disfraz de plumas", aseveró el dios, explicando el grave riesgo en el que Ásgarðr habría caído si Thor no hubiera conseguido hacerse con su preciada arma.

"Estaría encantada de entregártela aunque fuera de oro o plata, Loki", aseveró la diosa con prontitud, disponiendo lo necesario para ayudar a la pareja de Dioses.

El Señor del Engaño se preparó con gran celo y, en cuestión de minutos, voló alto en el cielo -por encima del recinto inacabado de Ásgarðr- hacia las lejanas y temibles tierras de Jötunheimr. Sin darse cuenta, vio al responsable del robo -el girador Þrymr- sentado en un montículo. Estaba cuidando las crines de sus caballos e intentando mantener a raya a un perro furioso poniéndole un collar de oro macizo. Consciente de la aprensión y el miedo que el robo de Mjöllnir había engendrado en los corazones de sus rivales, la criatura oscura no se sorprendió al vislumbrar por el rabillo del ojo la figura emplumada de Loki. Decidió, sin más dilación, dirigirse a él: "¡Siento gran curiosidad por saber por qué el Señor del Engaño ha decidido abandonar Ásgarðr y venir hasta aquí, a Jötunheimr, la tierra de los gigantes! ¿Ha ocurrido algo digno de atención?".

Loki se asombró de la desfachatez de su interlocutor y se acercó unos pasos, vacilante.

"Problemas tanto para los dioses como para los enanos todos, pero deberías saber..." - continuó-, ¿no es cierto que fuiste tú quien escondió el martillo del dios del rayo?".

"¡Perplejo, Loki!", replicó el gigante. "Sí, no te ocultaré que fui yo quien puso mis manos sobre Mjöllnir. Lo he escondido en las profundidades de la tierra, y ya nadie podrá tenerlo, al menos..."

"¿Al menos qué?", preguntó impaciente el Señor del Engaño.

"Al menos que no me tomes en matrimonio Freyja, una invitada en el reino de Ásgarðr. Parece una petición justa ante el inmenso poder del martillo de Thor. ¿No te parece?", se mofó la otra.

Loki no le respondió. Cuando Þrymr alzó los ojos en busca del dios emplumado, éste ya había emprendido la huida en dirección al Bifrost y al alto cercado de Ásgarðr. Era necesario actuar con prontitud y perspicacia. Así pues, Loki aterrizó a los pies de Thor que, mientras tanto, había esperado noticias con gran aprensión.

"¿Y bien, Loki? ¡Habla! ¿Tienes buenas noticias que darme?" gritó Thor, animado por un fuerte desaliento. Loki negó con la cabeza y, tras sentar al dios del rayo, le informó brevemente del resultado de su misión. Los dos se dirigieron entonces hacia Freyja, que les esperaba con los brazos abiertos para canjear el famoso manto emplumado. Pero cuando el Señor de las Travesuras tuvo la osadía de explicarle la grave situación en la que se había metido Thor, proponiéndole convertirse en la novia del gigante, ella montó en cólera. La furia de la joven fue tal que hizo temblar los cimientos de todo Ásgarðr, poniendo en alerta a los demás dioses. Incluso la preciada joya Brisingamen, el artefacto que le había costado el distanciamiento matrimonial de Odín, salió volando de su pecho.

"¡Loki! ¿Cómo te atreves? ¿Realmente crees que estoy tan desesperada por los hombres que aceptaría semejante invitación? No iré contigo a la tierra de los gigantes, ¡si eso es lo que pides!", replicó con fiereza, lanzando miradas iracundas a la pareja de dioses. Éstos retrocedieron unos pasos y esperaron a que la ira de la deidad se calmara un poco. Fue entonces cuando Thor decidió intervenir personalmente: convocó a los dioses de Ásgarðr para pedirles consejo. El murmullo callado y ansioso de los dioses fue, al cabo de unos minutos, interrumpido por la voz de Heimdallr, el mensajero de los dioses cuyo pecho estaba adornado con el cuerno de Mimir. Habló con voz sonora y captó la atención de todos los presentes. "Queridos míos", dijo, "creo que la mejor solución es la siguiente: vestiremos a Thor con una túnica nupcial, le peinaremos el pelo y le haremos reconocible dándole el Brisingamen de Freyja. Por último, simularemos sus pechos con dos poderosas piedras y haremos que una túnica femenina cubra sus rodillas masculinas. ¿No es un truco ingenioso?" preguntó Heimdallr, animado por el entusiasmo que percibía en la mirada y los gruñidos del público.

"¡Escucha, Heimdallr!" refunfuñó Thor, removiéndose en su silla, "las otras deidades me llamarían invertido y pondría en peligro mi reputación entre los dioses. ¿Intentas burlarte de mí? No me vestiré de novia".

Heimdallr no se atrevió a replicar. Temía contrariar a la deidad del rayo y provocar su ira. Quien se armó de valor -como suele ocurrir- fue Loki. Se encogió de hombros y, en tono neutro, expuso su versión de los

hechos: "Si no recuperamos tu martillo, Thor, los gigantes habitarán las tierras de Ásgarðr".

Y Thor tuvo que capitular. El dios del trueno se engalanó con baratijas femeninas y un tálamo nupcial que le cubría hasta debajo de las rodillas. Su pelo fue peinado y peinado con pericia, mientras que el Brisingamen fue colocado sobre su abultado pecho para simular unos senos. Cuando la transformación estuvo completa, Loki se acercó con pasos sigilosos y le confirmó que sería su sierva y le acompañaría, lo antes posible, a las tierras de los gigantes. Las dos diosas partieron.

El carro de Thor fue tirado por las dos cabras, que avanzaron tan rápido que destrozaron las montañas y quemaron la tierra. Cuando Þrymr vio la diligencia, se preparó para recibir a la futura esposa. Además, ordenó a sus parientes que colocaran bancos para recibir a Freyja, hija de Njörðr, y a su sierva. El futuro esposo era realmente muy rico, pues no sólo poseía abundante ganado del que podía extraer enormes favores, sino también joyas y alhajas de gran valor. "¡Sólo faltas tú, Freyja, en mi colección!", se repetía más a sí mismo que a los gigantes por los que solía ser escoltado. La ceremonia transcurrió con rapidez y la noche se reservó para el alegre banquete. Los festejos durarían hasta el amanecer siguiente y sólo serían interrumpidos por la primera noche de amor, que sancionaría la unión de los recién casados. Sin embargo, Thor-Freyja estaba extremadamente hambriento y no dejó de devorar, él solo, un buey entero y ocho salmones. Estos últimos eran delicados bocados que, según la tradición escandinava, estaban destinados únicamente a las mujeres. El gigante empezó a sospechar y preguntó a la sierva si era costumbre en Ásgarðr que la novia se diera un festín voraz. Loki, disfrazado de joven y gallardo sirviente, respondió con rápido ingenio que Freyja llevaba más de ocho días sin tocar alimento debido a la emoción que la mantenía en vilo, día y noche.

Su impaciencia por casarse con Þrymr le había impedido, de hecho, ingerir sus alimentos con regularidad. El gigante pareció persuadirse, sólo para retroceder asustado cuando se inclinó sobre el rostro de su amada para sellar su unión conyugal con el primer beso. Los ojos de Freyja le parecieron a Þrymr tan ardientes y crueles que le aterrorizaron y le hicieron temblar de miedo. El gigante exigió explicaciones a la sierva.

"¿Por qué la mirada de Freyja es tan hostil? Las llamas del inframundo parecen clavarse en sus ojos!", protestó el gigante.

"¡Vamos, no exageres!", replicó Loki, cuyas habilidades manipuladoras se distinguían por su perspicacia y naturalidad. Habría sido imposible discernir la verdad y la mentira saliendo de los labios del Señor de los Engaños.

"Ya os he dicho que no durmió durante ocho largas noches. Oh, cómo ansiaba casarse contigo... Querida y amada Freyja... ¡te echaremos de menos!" replicó la sierva, enmascarando una sonrisa de burla tras las lágrimas falsas que brotaban de sus profundos ojos. Antes de que el gigante pudiera dirigirse a su novia, la hermana de Þrymr irrumpió en la sala del banquete para solicitar un regalo de bodas. Se dirigió amablemente a la deidad: "Freyja, la tan esperada novia de Jötunheimr, nos complace tenerte con nosotros. Ha llegado el momento de despojarte de tus anillos y entregarme tus riquezas. Será mi hermano quien te vista de oro, después de celebrar vuestra unión". El gigantesco novio pareció despertar de un largo sopor al gritar inmediatamente en voz alta: "¡que así sea! Traed el martillo de Thor para cumplir el pacto hecho con los Dioses y consagrar a la novia. Colocad el Mjöllnir sobre su vientre y celebrad la tan esperada unión", declaró, rodeado de los aplausos de la multitud de gigantes. Sin embargo, ninguno se atrevió a acercarse a la supuesta Freyja. En cuanto Thor percibió el aura de su Mjöllnir ensombreciendo la sala del banquete, se lanzó ferozmente sobre el gigante que la poseía y, tras apresarlo con maestría, se despojó de su disfraz para asestar un golpe mortal a Þrymr. Lo hizo añicos, al igual que todos los transeúntes, bajo la atenta mirada de Loki. Éste no intervino. Después de todo, la fuerza y la ira de Thor eran tales que podía mantener a raya a un río de gigantes voraces sin más intervención divina. Sólo se salvó la hermana de Þrymr, que no recibió ninguna joya preciosa sino sólo un sonoro martillazo. Finalmente, el hijo de Odín regresó a Ásgarðr (bien peinado) con el preciado Mjöllnir, dejando tras de sí un rastro de sangre.

CAPÍTULO 11

EL CALDERO Y EL VIAJE DE THOR HACIA EL GIGANTE HYMIR

El siguiente relato arroja luz sobre la polivalencia de la mitología escandinava: no sólo contiene en su interior la narración aventurera de la lucha entre Thor y la serpiente de Midgard -uno de los monstruos cósmicos que se mantienen con vida gracias a la savia del fresno universal-, sino que también permite analizar en profundidad el carácter del dios del rayo, centro neurálgico del panteón nórdico. Una vez más, le sugiero que rellene los huecos históricos con el uso de su imaginación. Esta última es la herramienta que los contemporáneos podemos utilizar para experimentar en nuestra propia piel, milenios después, las vicisitudes de personajes sobrenaturales que están, al mismo tiempo, atados a la lógica emocional humana. Es hora de familiarizarnos con Thor y su capacidad para dispensar vida y muerte a través del poder de Mjöllnir. *¡Feliz lectura!*

Cuenta la leyenda que los dioses utilizaron sus habilidades guerreras para cazar piezas de caza. Antes de cocinarla alrededor del fuego, decidieron procurarse una bebida que les vigorizara y les preparara para el fastuoso festín que les esperaba. Sin embargo, en todas direcciones sólo estaban rodeados de agua. Decidieron entonces consultar las ramitas de los sacrificios y descubrieron que uno de esos Ægir, un gigante de las tierras de Jötunheimr, poseía las fórmulas de destilación para producir cualquier alimento (¡y más!). Se determinó que Thor se dirigiría al enemigo para recibir una poción mágica como regalo. La sed de los dioses aumentó desproporcionadamente y ninguno tenía fuerzas suficientes para emprender

el viaje. El dios del trueno partió a buen paso y llegó al manantial donde Ægir pasaba sus días. Lo encontró rollizo y feliz como un niño.

"¡Tú, Ægir! Me dirijo a ti con precisión. Quiero que prepares la mejor bebida posible para acompañar el banquete divino. Es una orden!" gruñó Thor.

Ægir se quedó atónito ante la arrogancia y prepotencia del dios. Exigió entonces que Thor le proporcionara un caldero lo bastante grande para destilar una bebida milagrosa y, ocultando su irritación a los ojos de los demás, volvió a sus propios asuntos. El dios del rayo quedó impresionado por la resolución del gigante y, creyendo que resolvería el viejo problema de su linaje, partió en busca de lo que se le había ordenado. Fue entonces cuando Týr, deidad de la guerra, se le acercó. Esta última es el equivalente escandinavo del dios latino Marte, aunque más impetuoso e inmaduro.

"¡Thor, escucha lo que tengo que decirte! Al este de los once ríos Elivàgar, al borde de la bóveda celeste, habita mi padre. Es el gigante Hymir, tal vez hayas oído hablar de él".

Thor asintió.

"Has de saber que posee una embarcación de una milla de profundidad. Será más que suficiente para abrevarnos a todos y para traer a Ásgarðr el regalo que nos prometió Ægir. ¿Te sientes con fuerzas para partir hoy?"

El dios del rayo accedió y, por segunda vez en pocas horas, cruzó el alto muro de Ásgarðr para emprender su viaje. Su resistencia era ciertamente superior a la de los dioses; en consecuencia, Thor era el único en quien se podía confiar en tiempos de crisis y sequía. Týr también le acompañó por temor a que su progenitor no reconociera en la deidad del rayo un rostro amistoso y le atacara. El dios guerrero actuaría como pacificador -por primera vez en toda su existencia- y regresaría a Ásgarðr como vencedor.

"¿Crees que realmente podríamos conseguir el caldero de tu padre, Týr?" preguntó Thor.

"Por supuesto, siempre que seamos capaces de actuar con astucia", replicó el pariente.

Los dos se alejaron de las puertas de Ásgarðr y se acercaron a una granja humana que estaba a medio camino. Dentro vivía un granjero que se hacía llamar Egill. Thor decidió dejar con él a las dos cabras del carro por miedo a que levantaran sospechas y estaban demasiado cansadas para continuar su viaje. Finalmente, se dirigió al gigante, escoltado a la vista por Týr. Cuando el dios del fuego se acercó a la cueva, una mujer -a la que Thor reconoció como la abuela de Týr- salió, con un aspecto aterrador y agresivo. ¿La razón? Estaba dotada no de una, sino de novecientas cabezas femeninas. Una segunda mujer, la madre de Týr, también se acercó a los dos dioses. Inmediatamente ofreció a su hijo un cáliz de cerveza fría. La pareja de dioses fue entonces introducida en la casa, aunque las dos mujeres advirtieron a Týr y a Thor sobre la actitud del gigante. "Oh, hijo mío, muchas veces se ha comportado de forma hostil con invitados inesperados. Venid y escondeos, yo me encargaré de que no os vea, cómplice el favor de la oscuridad". El día se acercaba al ocaso y el crepúsculo señalaba el final de la partida de caza. Hymir regresó con pasos pesados y el rostro cubierto de hielo congelado, pues la estación era fría y el bosque un lugar hostil.

La novia, madre del dios de la guerra, corrió hacia su marido para ayudarle a desnudarse. "¡Hymir, querido mío! No te enfurruñes. Tu hijo ha recorrido un largo camino para visitarte. ¡Deberías alegrarte por esta agradable sorpresa! Míralo, está al final de la habitación... ¡detrás del pilar!", graznó la voz femenina. Los ojos del gigante brillaron con tanta fiereza que rompieron el pilar, que se partió en dos.

El poder de Hymir superaba al de cualquiera de sus parientes. Todos le temían en la tierra de Jötunheimr (y más allá). En efecto, el techo rasgado hizo caer ocho calderos de diferentes tamaños. Estos últimos se estrellaron desastrosamente sobre las cabezas de los dos dioses, que aprovecharon la oportunidad para revelarse. Hymir puso entonces sus ojos en Thor, conocido como el "exterminador de gigantes" más temido de los nueve mundos. Su presencia en la casa no presagiaba nada bueno, e Hymir sintió que debía mantener la guardia alta. Sin embargo, para no transgredir las reglas comunes de la hospitalidad, pidió que se pusiera la mesa para los dos dioses, para que pudieran descansar sus cansados miembros tras un largo viaje. Thor se distinguió, una vez más, por sus cualidades de devorador

compulsivo y se comió, él solo, dos bueyes. Hymir no dejó de señalar que, de este modo, no tendría provisiones para los próximos días. "Mañana me acompañarás a cazar y pescar. Así queda establecido". Pasó la noche.

Al despuntar el alba, Thor se despertó con la intención de echar una mano al casero. Sin embargo, éste le increpó diciendo lo siguiente: "Me dirijo hacia el mar. ¿Estás realmente seguro de poder tolerar las bajas temperaturas? Puede que no sobrevivas a las ventiscas". El dios del rayo, en respuesta, le dijo que no sólo estaba dispuesto a alejarse de la costa, sino que también creía que podría durar más que Hymir. Thor, de hecho, hervía de rabia y albergaba el deseo de golpear al gigante con su martillo. Pero se contuvo por respeto a su compañero y porque codiciaba el caldero que debía entregar a Ægir. La barca avanzó velozmente sobre las aguas del océano, y las brazadas con las que remaba Hymir eran poderosas e impresionantes. El dios del trueno lo observó durante un rato, manteniéndose al margen. Cuando el gigante sugirió finalmente detener el barco, Thor le pidió que se adentrara más en el mar, pues el viento soplaba a su favor y no sufría las heladas.

Sin embargo, Hymir se mostró reacio: la serpiente marina Miðgarðr habitaba esas mismas corrientes. No podía saber, el gigante, que la deidad estaba decidida a luchar contra la serpiente para reclamar su fuerza y liberar a Ásgarðr de un peligro potencialmente mortal. Y así sucedió. Mientras el gigante pescaba dos poderosas ballenas, Thor llamó la atención del monstruo marino con una cabeza de buey atada a una caña de pescar como cebo. Miðgarðr mordió el anzuelo y subió a la superficie, aterrorizando a Hymir. El monstruo era temible: su larga cola azotaba el aire, generando numerosos y poderosos huracanes, y su mirada inyectada en sangre se posaba en el rostro de Thor, con la intención de matar al temerario alborotador. De la boca del monstruo, escupitajos de sangre y veneno amenazaban con licuar el barco y a los dos imprudentes pescadores. En el instante en que Thor apretó con fiereza los dedos alrededor del mango del martillo para matar a su enemigo, Hymir se abalanzó sobre el sedal y lo cortó con el cuchillo que siempre llevaba consigo. El monstruo marino se hundió en las profundidades del océano y nadie volvió a saber de él. Existen dos versiones del mito. Según la primera, Thor arrojó el arma a las profundidades del abismo para decapitar a Miðgarðr con un golpe certero; según la segunda, en cambio, Miðgarðr sigue viva. La criatura vivirá hasta

el día del juicio final, el Ragnarok, y sólo entonces vengará el ataque que sufrió en su morada oceánica. Sólo una cosa es cierta: Thor se volvió en dirección al gigante, temblando de rabia. Lo golpeó con sus propias manos y lo arrojó al mar. Finalmente, los dos recuperaron los remos de la barca y regresaron a tierra firme, sopesándose con miradas llenas de odio. Cuando Týr le preguntó cuál había sido el resultado de la cacería, Hymir negó convincentemente que Thor estuviera dotado de una fuerza sobrenatural. De hecho, estaba de mal humor.

"¡Demostrarás que me equivoco si eres capaz de destruir mi cáliz, Thor!", le apostrofó Hymir con un gesto de la cabeza. El dios del rayo, en respuesta, agarró el artefacto y lo lanzó con fiereza contra el pilar de la casa. La copa permaneció intacta, ante el asombro de Thor. La madre de Týr, aprovechando entonces la distracción de su marido, susurró al oído de la deidad lo que debería haber hecho: "la copa sólo se hará añicos si la arrojo contra la cabeza de mi marido". El dios de Ásgarðr se puso en pie y -tras reunir todo el poder que la naturaleza le había otorgado- lanzó la copa contra la cabeza de Hymir. Ante sus ojos incrédulos, éste no se hizo ni un rasguño, mientras que el artefacto se rompía en mil pedazos.

"¡Oh, qué triste! Esa era de hecho la taza en la que solía beber mi cerveza..." afirmó, pintando un ceño arrugado e infantil en su contrito rostro. "Bien. Has venido aquí por mi caldero, y estoy dispuesto a regalártelo, pero con una condición: debes demostrar que puedes sacarlo de mi casa". El artefacto mágico era de dimensiones descomunales. Týr se acercó a él con pasos inseguros y, aunque tenía la cara roja por el esfuerzo, sólo pudo levantarlo unos milímetros. Thor, en cambio, se lo colocó sobre los hombros sin demora y caminó enérgicamente hacia la puerta. Fue entonces, cuando los contornos de la morada de Hymir se desvanecían ya en la distancia, cuando los dos dioses se volvieron, convocados por un estrépito de pasos y herrajes. Detrás de ellos, el padre de Týr corrió hacia los dos dioses blandiendo una espada larga y afilada. Escoltando aquella vil traición paterna iba una horda de malvados gigantes gritando palabras de muerte en dirección a los dioses. Thor no se inmutó. Depositó el caldero mágico en el suelo, alzó el poderoso martillo Mjöllnir y aplastó las cabezas de las criaturas demoníacas de las que era un implacable oponente. Finalmente, se colocó sobre los hombros el caldero que tanto le había costado conseguir y se dirigió a Ásgarðr, donde fue recibido con jubilosas

aclamaciones. Desde aquel lejano día, Ægir ha destilado su deliciosa cerveza y se la ha regalado a los dioses. Cada año. Cada invierno.

CAPÍTULO 12

LA MUERTE DEL JOVEN BALDR

Mi querido lector, las vicisitudes de Thor no son las únicas que merece la pena relatar. De hecho, hay una deidad igualmente misteriosa y fascinante: Baldr el Bueno es la víctima inocente de un suceso que, en el abigarrado sistema mitológico escandinavo, se considera el más doloroso y angustioso. He decidido contarles la famosa historia del dios de la luz basándome en todos los detalles que he podido encontrar durante mis estudios preliminares. Las fuentes de primera y segunda mano son, en efecto, las herramientas que aún hoy podemos utilizar para rendir homenaje a una figura increíble. La muerte de Baldr no sólo adopta algunos contornos cristianos fácilmente reconocibles -basta pensar en el sacrificio del dios que permite alcanzar un orden superior, comparable a la inmolación de Cristo- sino que también se desarrolla según un itinerario canónico: la iniciación, el conflicto cósmico entre el mal y el bien y la muerte de la divinidad (como chivo expiatorio). No quiero entrar en demasiados detalles: ya tendremos tiempo y forma de sacar conclusiones al final del capítulo. Por ahora, baste decir que el final de Baldr es un elemento básico de la mitología nórdica. Los acontecimientos que siguen no sólo han inspirado novelas (a menudo educativas), películas y producciones multimedia en general, sino que también han contribuido a reforzar la imaginería tardocristiana que ha llegado hasta nuestros días.

En un lejano día de invierno, Baldr el Bueno se encontró con terribles y espantosas criaturas que anunciaban la llegada de grandes peligros. El joven se dirigió rápidamente a la comunidad de dioses, que le expresó su

gran preocupación. Después de todo, Baldr era amado sin reparos: su rostro era sonrosado y brillante como los rayos del sol, y su belleza iluminaba a todo aquel que se cruzaba en su camino por las calles de Ásgarðr. Por si fuera poco, el segundo hijo de Odín gozaba de gran estima en el reino de su padre; Baldr se distinguía por su sabiduría e iniciativa, temperamento e imparcialidad. Más de una vez había demostrado ser la digna mano derecha de Týr, el dios de la guerra que ejercía de juez en los consejos divinos.

También vivía en Breidablik: su morada era famosa por la música, el canto y la alegría. Compartió el lecho conyugal con su esposa Nanna y -a diferencia de la promiscuidad de su padre y sus hermanos- Baldr el Bueno siempre le fue fiel. La discordia nunca rondó la casa del dios; incluso el hijo de la pareja, Forsete, siguió los pasos de sus padres y empezó a ser apreciado entre los dioses por sus habilidades como consejero imparcial. Nada parecía perturbar la vida de Baldr el Bueno. Sin embargo, a medida que la oscuridad caía sobre sus ojos y el sueño reparador le arrullaba con la ilusión de viajes lejanos, oscuras criaturas volvían a visitarle, una y otra vez. Los acontecimientos del Ragnarok tomaban forma en su mente, lobos voraces destruían los cercos de Ásgarðr y clavaban sus afilados colmillos en la carne de los dioses, y la muerte -una muerte incolora e interminable- le arrebataba de la vida y le obligaba a vagar, de noche, en busca de quietud. Además, las visiones de Baldr presagiaban temibles escenarios en los que sus propios hermanos lucharían entre sí, desgarrándose los miembros y devorándolos ante sus hijos huérfanos.

Cuando Baldr tuvo la osadía de contar a los dioses el contenido de las visiones, Odín decidió intervenir él mismo. No podía permitir que la paz de su segundo hijo se viera perturbada por sucesos tan misteriosos. El progenitor de los dioses se puso su capa y su sombrero de vagabundo -como solía hacer cuando acababa de establecerse el orden cósmico de los nueve mundos- y partió a paso ligero hacia Nifhel, la tierra maligna del norte. ¿Su objetivo? Interrogar al vidente y arrojar luz sobre las misteriosas pesadillas de Baldr el Bueno. Tras ensillar el corcel de ocho patas Sleipnir, se apresuró hacia el inframundo. De repente, de la oscuridad del reino más bajo de Yggdrasil, apareció un perro con la cabeza y el pecho ensangrentados. Ladró vorazmente en dirección al padre de los dioses, pero le dejó pasar. Odín llegó entonces a la puerta oriental cerca de la cual vivía el adivino. El dios desmontó del veloz corcel y, acercándose con paso seguro, comenzó a

recitar los ritos mágicos que la despertarían de su letargo mortal. Ella se alzó sobre sus rodillas y habló, lanzándole una mirada vidriosa: "¿Quién perturba mi sueño? Llevo aquí enterrada desde tiempos inmemoriales. La lluvia y la nieve han caído sobre mí, incluso hasta la muerte. ¿Quién es usted? Nunca te he visto', preguntó a Odín.

"Un vagabundo", replicó el dios, creyendo más prudente ocultar su identidad. "Quiero saber si hay noticias en la tierra de Hel". Cerca de la puerta del inframundo había bancos en los que se depositaban los espíritus que llegaban antes de ser trasladados a las frías profundidades de Hel.

"Estamos preparando hidromiel para un dios. Los dioses están muy angustiados. Baldr viene hacia nosotros. Allí vivirán momentos de indecible desesperación, pero aquí habrá mucha alegría. He hablado según lo acordado, ¡ahora me veo obligado a callar!".

Odín estaba conmocionado. Se volvió hacia la vidente con renovada insistencia y le preguntó quién mataría a su amado segundo hijo. Ella respondió, vacilante: "Höðr arrancará la vida del pecho de Baldr". El progenitor de los dioses se turbó y, antes de que el alma de su interlocutora se hundiera de nuevo en las profundidades de Hel, la instó a hablar: "Quiero saber quién vengará la muerte de Baldr.

La voz femenina interrumpió el silencio.

"Vàli, hijo de Odín, sólo tendrá una noche de vida. Luchará para vengar a Baldr sin peinar su cabeza ni lavar sus miembros. Sólo él enviará al asesino de Baldr a Hel. ¡Ahora debo guardar silencio!"

Por última vez, Odín preguntó qué almas femeninas llorarían la muerte de Baldr. Sin embargo, la vidente posó su mirada mística en el rostro del Errante y reconoció su semejanza.

"¡Me has mentido! Eres Odín, el dios que se sacrificó a sí mismo. Vuelve a Ásgarðr, aquí no eres bienvenido. Pero siéntete orgulloso, pues ningún hombre vendrá a mí antes de que Loki, el Señor de los Engaños, se libere de sus cadenas y llegue el día del crepúsculo de los dioses".

Odín se hizo escoltar por Sleipnir y regresó al reino de los dioses para informar de lo que había aprendido. Por primera vez en mucho tiempo, no sólo se sentía confuso por lo que se le había predicho, sino también con

gran aprensión. La futura muerte de Baldr el Bueno le había sumido en un estado de angustia y ansiedad sin precedentes. Las deidades de Ásgarðr presintieron que una grave desgracia se abatiría sobre su linaje y, por este motivo, buscaron protección para Baldr con la esperanza de que el destino de los Norns tomara un rumbo diferente.

Frigg -la madre del dios expuesto a un grave peligro- tomó el juramento de los parientes: nadie dañaría ni un pelo de la cabeza del joven. Los metales, el fuego, el agua y todos los vientos, incluso los pájaros y las serpientes de poderoso veneno, los animales y las bestias de todas las formas y tamaños también hicieron el voto inviolable. El mundo de Yggdrasil defendería al niño en un intento de impedir que se cumpliera su temible destino. Sin embargo, los dioses empezaron a divertirse de un modo muy cruel: así, tomaron la costumbre de arrojar pedruscos y objetos de todo tipo contra el cuerpo de Baldr: nada podía hacerle daño, y el valor del dios que se exponía al linchamiento público era digno de gran honor. Cuando Loki se dio cuenta de que nada podía dañar al joven, intentó manipular el juramento en su propio beneficio. Se disfrazó de mujer y se presentó ante la madre de Baldr; disfrazada, preguntó a Frigg si era consciente de lo que los dioses estaban haciendo al joven dios. Loki reveló a su interlocutora que todos los dioses se deleitaban lanzando armas a su hijo sin que éste sufriera un solo rasguño. Frigg confirmó: "¡Las cosas del mundo han jurado ante mí! Nada puede dañar a mi hijo, ni los objetos ni los animales". El Señor de los Engaños, cómplice del disfraz, preguntó: "¿Todas las criaturas de Yggdrasil han prestado juramento?". Y Frigg replicó: "Sólo una plántula que crecía al oeste del Valhalla no sancionó el pacto. Me pareció demasiado pequeña y joven para hacerlo jurar. No representa un gran peligro...". Inmediatamente, Loki se desvaneció y volvió sobre sus pasos. Tropezó con el muérdago mencionado por Frigg y lo llevó consigo a la asamblea de los dioses donde Baldr iba a ser empleado como blanco viviente, ante las risas de los dioses. Allí también estaba presente Höðr. Loki se le acercó y le preguntó por qué no se atrevía a lanzar objetos contra Baldr. El otro respondió que no sólo no tenía armas, sino que no encontraba al joven dios del sol por ninguna parte. Todos le rodeaban con gran clamor y era difícil acercarse.

"No es bueno echarse atrás. Es una tradición y, como tal, debe respetarse. Coge este muérdago y únete a los demás... tú también te

divertirás".

Höðr ejecutó. Cuando Loki señaló al segundo hijo de Odín, Höðr lanzó la ramita de muérdago hacia el oeste con todas sus fuerzas; voló como un dardo y se clavó en el corazón del joven, haciendo que se desmoronara en el suelo. Baldr había muerto a manos de Höðr, tal y como había profetizado el vidente. Cuando los dioses se dieron cuenta de lo que había ocurrido ante sus ojos, enmudecieron de dolor y culpa. ¿Quién había sido el responsable de semejante fechoría? Y, sobre todo, ¿por qué el juramento no había hecho a Baldr inmune a la ramita de muérdago? Nadie habló, pero torrentes torrenciales de lágrimas brotaron de los ojos doloridos y aterrorizados de sus parientes. Odín se afligió más que nadie; sólo él había adivinado que la muerte de su hijo significaría el fin para los dioses. Mientras tanto, Frigg había llegado a la escena del crimen. Angustiada por lo que había ocurrido a pesar de sus esfuerzos, preguntó si alguien de los presentes iría a las profundidades de Hel para exigir que Baldr regresara con vida a las tierras de Ásgarðr. Hermóðr, hermano de Baldr e hijo de Odín, se propuso. Le apodaban el Poderoso y era el hábil y lujurioso mensajero de las deidades. Mientras tanto, los Asi rendían honores fúnebres al joven dios. El cuerpo fue llevado al mar, al barco Hringhorni, y -tras muchas peripecias- se preparó la pira necesaria para la incineración del cadáver. Cuando Nanna fue informada de la prematura muerte de su marido, no pudo tolerar un dolor tan grande y, tras perder el conocimiento, murió en el acto. Por ello, también ella fue vestida para la ceremonia y colocada en la pira funeraria. Thor se acercó al cadáver de su hermano y, conteniendo a duras penas las lágrimas, consagró la pira con el martillo Mjöllnir; a la ceremonia asistieron muchos dioses: Odín y Frigg, las valquirias, Freyr y Freyja, pero también algunos gigantes del norte que partieron de Jötunheimr para presentar sus respetos. El progenitor de los dioses arrojó a la pira funeraria el anillo que le habían regalado los enanos Brokkr y Eitri, el Draupnir, e hizo que Baldr lo llevara consigo a las profundidades de Hel. Finalmente, también se prendió fuego a todos los objetos del difunto, incluido el corcel finamente enjaezado de negro. Éste escoltaría a su amo en su viaje a las profundidades del inframundo.

Mientras tanto, Hermóðr se había dejado guiar por la sabiduría de Sleipnir y había cabalgado durante nueve largos días en busca de su hermano muerto. Pero los valles de Hel estaban envueltos en una oscuridad

que le impedía discernir las formas que le rodeaban. Todo era hostil en el reino inferior de los muertos. Finalmente, Hermóðr llegó al río Gjöll. Escoltando la entrada se encontraba el alma de una doncella.

"¿De dónde vienes, forastero? ¿Cuál es tu linaje? No pareces haber fallecido", afirmó, avanzando un paso en dirección a la mensajera.

"Estoy en busca de Baldr, mi hermano. ¿Acaso le has visto pasar por aquí?"

La mujer respondió que sí, que el joven dios de la alegría había cabalgado por el sendero desde el puente de Gjallarbù hacia el norte. Hermóðr desmontó de la montura de Sleipnir y decidió continuar a pie con la esperanza de no ser advertido por los guardias del inframundo. Al llegar a su destino, se encontró con Baldr y pasó con él la primera noche en el frío reino de los muertos. A la mañana siguiente, pidió a Hel que su hermano fuera libre para regresar a Ásgarðr, pues el sufrimiento de los dioses y la ira de Odín eran indescriptibles. Hel exigió que el amor por el recién nombrado se demostrara de una forma muy curiosa: si todas las criaturas del mundo -plantas, animales, hombres, gigantes, enanos, elfos y dioses- lloraban la desaparición del muchacho, entonces le dejaría libre para abandonar su reino. Si un solo ser vivo se negaba a rendir homenaje con lágrimas a la partida de Baldr, seguiría siendo su prisionero. Enterado de la petición de Hel, Odín ordenó a los mensajeros de Ásgarðr que informaran a los seres vivos de lo que era correcto hacer. Cada entidad derramó lágrimas ardientes por la injusta muerte de Baldr, pero cuando los dioses ya estaban preparando un banquete para dar la bienvenida a su pariente entre los vivos, ocurrió lo inevitable. Los mensajeros se encontraron con una giganta que vivía en las profundidades de una oscura cueva. No era conocida en los alrededores, pero se presentó con el nombre de Þökk. Le pidieron que llorara la muerte de Baldr y -como es fácil imaginar- ella respondió:

"Þökk llorará lágrimas secas por el funeral de Baldr, ni vivo ni muerto me beneficié del hijo del hombre, que Hel se quede con lo que tiene"

La giganta era en realidad Loki, quien, habiéndose transformado en un ser temible, había sacralizado con maldad que el dios del sol cayera víctima de Hel y su reino. Por ello, el Señor del Engaño fue considerado el instigador de la matanza y, con el favor de la oscuridad, se le dio caza.

Mientras tanto, Loki se había refugiado en la cima de los Momentos y había construido una casucha con puertas en los cuatro lados. De este modo, vigilaba los cuatro puntos cardinales y tenía tiempo de sobra para esconderse.

Durante el día, se transformaba en salmón y remontaba a nado las corrientes de un pequeño río, sabiendo que pasaría desapercibido. En su tiempo libre, tejía una gruesa red de lino para atrapar su alimento, sentado junto al hogar. Un día, el Señor de los Engaños sintió que la amenaza estaba cerca. Los dioses le perseguían sin descanso y recorrían las llanuras respaldados por la savia de Yggdrasil con pasos pesados y el sonido de las armas. Echó su red al fuego y desapareció, convirtiéndose en pez. Cuando el batallón de dioses tropezó con la casa de Loki, decidieron que el más sabio del grupo, Kvasir, entraría primero. No hay que subestimar el ingenio de Loki. Inmediatamente se dio cuenta de que la red era una prueba de la presencia del dios embaucador, y sugirió a sus compañeros que construyeran una de mayores dimensiones. El artilugio fue construido y arrojado a la cascada de Frannonagar, en la que Loki se encontraba mutado en salmón. Éste tuvo que capitular: o bien debía arrojarse a las profundidades del mar, corriendo un peligro mortal, o bien debía saltar por encima de la red de los dioses, acabando en manos de Thor. El dios del rayo no tardó en agarrarlo y sujetarlo por la cola, mientras el Señor del Engaño se esforzaba por escapar. Esta es la razón por la que el cuerpo del salmón se estrecha cerca de la cola.

Loki había sido capturado, a pesar de sus grandes dotes de manipulación. Por ello, fue conducido a una cueva en compañía de sus dos hijos, Narfi y Vali. Este último se transformó en lobo y fue obligado a mutilar a su hermano. En cambio, el Señor de los Engaños fue atado con las tripas de Narfi. Sobre su cabeza se coloca una serpiente, de cuya boca se destila un veneno extremadamente poderoso. Defendiendo la vida del novio está Sigyn, su esposa, que llena un cubo con el suero mortal. Cuando el cubo se llena de veneno, ella se ve obligada a apartarse unos segundos, de modo que el veneno golpea la cara de Loki. En un intento de defenderse del líquido venenoso, sacude los brazos y las piernas con tal fuerza que genera terremotos. El Señor de las Travesuras será así víctima de su malvado asesinato hasta el día del gran Ragnarok, cuando se vengue por el sufrimiento que se le ha infligido.

CAPÍTULO 13

EL MOLINO, LA ABUNDANCIA Y EL HIJO DE ODÍN

Los hijos de Odín están dispersos por todos los rincones de los nueve mundos. Entre ellos se encuentra Skjöldr, que vive en las tierras de Dinamarca. Fue el progenitor del linaje que lleva su nombre: Skjöldrungar. Los gobernantes gobiernan su estado y se aseguran de que la paz se cierne sobre los territorios bajo su mando. El hijo de Skjöldr es Friðleifr, que a su vez engendró a Fròði. Este último es el centro de algunas leyendas interesantes. Se dice que fue un rey temible y poderoso, contemporáneo del emperador latino Augusto. Habría gobernado con habilidad y rectitud, llevando al pueblo de Dinamarca a la cima de su esplendor. Mi querido lector, la historia que quiero contarle en este capítulo es diferente de las anteriores. Arroja luz sobre generaciones humanas demasiado a menudo olvidadas, rindiendo homenaje a un mito cuyas huellas se han perdido hace tiempo. En la época de Fròði, la paz reinaba en las tierras danesas. La gente no temía ser robada o asesinada, violada o forzada a largos periodos de hambruna. La abundancia permitía a todos vivir una vida rica y llena de alegría. La tierra era exuberante y las estaciones parecían plegarse mansamente a la voluntad del gobernante. Al mismo tiempo, en Dinamarca funcionaba un molino muy especial. Sus piedras de molino eran tan engorrosas que ningún ser humano podría, él solo, moverlas unos milímetros. El molino Grotti había sido entregado a Fròði por un tal Hengikjöptr. El rey, inicialmente vacilante, lo había aceptado de buen grado cuando se dio cuenta de que el artilugio era capaz de moler cualquier cosa que le pidiera, todo a la velocidad de la luz. En consecuencia, el soberano

había comprado dos esclavas suecas -Fenja y Menja eran sus nombres- y había impuesto que las recién llegadas produjeran paz, prosperidad y oro en abundancia.

Desde aquel lejano día no habían parado: desde aquel lejano día no habían hecho otra cosa que trabajar en Grotti para cumplir los deseos de su amo. Finalmente sucedió que Fròði visitó el molino para comprobar que la laboriosidad de los esclavos era tal que era el más rico de todo Yggdrasil. Los dos reprendieron al rey y le revelaron su verdadera naturaleza: "No fuiste perspicaz ni amable con nosotros, Fròði, cuando nos trajiste aquí para moler tus riquezas. ¿No te has preguntado por qué somos tan incansables? Venimos de un linaje de fuertes gigantes, de Idi y Aurnir, y desde nuestra infancia hemos estado levantando y moviendo montañas. El trabajo duro no nos asusta; nuestra fuerza es una muestra de los orígenes que compartimos. Fenja y yo somos inseparables". Y de nuevo Menja se dispuso a contar la historia que la había llevado desde las profundidades de Jötunheimr hasta la esclavitud danesa. Entonces, justo cuando el rey empezaba a retroceder asustado -consciente de la volubilidad temperamental de los gigantes-, la esclava entonó una profecía de fatalidad. Pronto llegaría el fin del linaje de Fròði. Dinamarca se cubriría de sangre fresca y los Grotti serían arrebatados a la raza humana, demasiado ávida de poder. Mientras tanto, Menja y Fenja habían comenzado a moler con el molino un ejército de poderosos luchadores. Pusieron tanto empeño en ello que los pilares de hierro del molino cedieron ante la fuerza de las dos gigantas. Por la noche, justo cuando Fròði se creía a salvo en los salones ricamente adornados de su reino, un batallón militar liderado por Mysingr desembarcó en las costas del norte. Estos cortaron la cabeza del rey y saquearon un inmenso botín. El territorio de Fròði cayó en el caos y la desesperación, y todo el pueblo suplicó por su vida. Pero el nuevo gobernante estaba demasiado concentrado en levantar el pesado molino para colocarlo en su barco como para preocuparse por los seres humanos. Con él, quería redimir a Frenja y Menja de la esclavitud. Comenzaron a producir una gran cantidad de sal -que era una mercancía muy valiosa durante la época de Augusto (27-14 d.C.)- pero el mero peso resquebrajó la madera del barco y provocó que se hundiera en las profundidades del mar. Sucedió algo curioso: mientras los soldados de Mysingr luchaban en vano por sobrevivir y las riquezas de la entonces Fròði eran succionadas por las profundidades oceánicas, la fuerza

de las aguas era tal que ponía en movimiento, una y otra vez, las pesadas piedras de molino de Grotti. De hecho, el molino mágico yace en el fondo de los océanos y sigue produciendo sal en grandes cantidades. Esto explica por qué, según la leyenda, el mar y los océanos son salados.

He querido contarles la historia del molino de Grotti para subrayar hasta qué punto el sistema mitológico escandinavo era un promotor de valores "humanos". No sólo proporcionaba una explicación imaginativa de las manifestaciones de la naturaleza -les recuerdo, de hecho, que la población escandinava estaba enormemente interconectada con las fluctuaciones del árido terreno septentrional-, sino que permitía sancionar un horizonte de comportamiento "virtuoso" que todos debían perseguir. El gobernante que se enriquece a costa de dos esclavos está destinado a que le corten la cabeza. El sucesor al que no le basta con heredar (por la fuerza) riquezas superiores a las de todo un pueblo rival, está condenado a perecer en el fondo de los océanos. Estos aspectos son, en mi opinión, muy interesantes. Con demasiada frecuencia, se nos hace creer que el mito -con sus acontecimientos violentos y aparentemente irracionales- tiene una función exclusivamente lúdica. Esto no es así. El sistema mitológico nórdico, con su rico panteón de deidades emocionales y manipuladoras, es capaz de proporcionar un patrón de comportamiento no muy distinto del que encontramos en la religión cristiana o en el valor catártico de la tragedia griega. De hecho, es el resultado de una explicación inventada por los hombres para los hombres y, como tal, merece toda nuestra atención.

CAPÍTULO 14

EL CREPÚSCULO DE LOS DIOSES

Mi querido lector, hasta ahora ha escuchado los acontecimientos de un pasado lejano. Ahora deseo hablarle de los acontecimientos de un futuro próximo, de un futuro que nos concierne a todos, hombres de Oriente y Occidente, del Norte y del Sur. Deseo hablarles de los acontecimientos del Ragnarok, de los días oscuros en los que la Tierra temblará y el fresno de Yggdrasil estará en grave peligro. Los dioses se unirán y no habrá raza tan temerosa que deponga las armas. La destrucción del orden cósmico llegará a través de una larga serie de acontecimientos secretos e indecibles, de los que los "hombres del norte" temían reverencialmente. Ha llegado el momento de meterse en la piel del que prevé el futuro, el vidente, y expresar con suprema claridad la información obtenida no sólo del conocimiento absoluto de Odín y su único ojo, sino también de la traición de un dios relegado a la cima de la nada. Loki, Thor y Odín se unirán en el último triángulo narrativo del panteón nórdico para dar sentido definitivo al fin de las cosas. Escuchen mis palabras y sabrán cuál es el destino que los Norns están tejiendo para nosotros en este preciso momento.

En efecto, el Ragnarok comenzará con un largo invierno. No un invierno ordinario como a los que estamos acostumbrados desde el día cero, resultado de las manifestaciones canónicas de la naturaleza. Más bien llegará el Fimbulvetr, cuya etimología se remonta a la frase "invierno supremamente poderoso". Nubes sombrías cubrirán la bóveda celeste y la nieve caerá arremolinándose en todos los rincones de los nueve mundos, ocultando a la vista todas las cosas sensibles, los animales y los árboles. Los vientos que se levantarán de las cuatro esquinas del cosmos serán más

azotadores y urticantes que aquellos a los que estamos acostumbrados, mientras que la escarcha nos obligará a buscar refugio en nuestras moradas, acurrucados unos contra otros por miedo a congelarnos. ¿Y el sol? El sol desaparecerá de la cúpula del cielo y nos dejará solos, confusos e inseguros sobre el destino que nos deparará el futuro.

Por tres veces, Fimbulvetr regresará e impedirá la llegada del verano o la primavera. Por segunda vez, otras tres estaciones invernales forzarán a los hombres a la hambruna. Las razas antaño pacíficas comenzarán a luchar por el dominio del poco sustento restante, y grandes y viles guerras se librarán por doquier. Sólo la sangre de los caídos dará color a la grisura de un mundo a la deriva, desprovisto de toda conformación antigua. Será entonces cuando -de acuerdo con los terribles sueños del chivo expiatorio divino, Baldr- los hermanos lucharán entre sí y se matarán con sus propias manos. No habrá lazos paternos y familiares que defiendan a los hombres del asesinato, la violación y el adulterio. Cuando el pueblo se vea reducido a la inanición, anhelando una esperanza para arriesgarse a la oscuridad, llegará el lobo Skoll.

Se comerá el sol, sumiendo a los hombres en el terror. Finalmente, llegará una segunda hada llamada Hati, que se tragará la luna. El día y la noche serán sustituidos por una oscuridad densa y envolvente. Nadie reconocerá a su vecino, a su hermano, a su compañero, a su cónyuge. Finalmente, incluso las estrellas brillantes, engarzadas en la bóveda celeste, se extinguirán. La Tierra se verá profundamente sacudida y Jötunheimr, la región de los gigantes, también llamará la atención. A pesar de que son criaturas oscuras y sin escrúpulos, tendrán que ingeniárselas para sobrevivir a la todopoderosa Invernalia, que lo cubre todo con su manto lechoso. Los que sigan vivos después de las guerras se pondrán en marcha para llegar a las profundidades de Hel. Al mismo tiempo, el águila que mora en las frondas del árbol cósmico de ceniza de Yggdrasil emitirá largos y estridentes gritos de alarma. Comenzará a abalanzarse sobre la Tierra y sobre cada rincón de los nueve mundos para picotear los cadáveres y alimentarse de ellos, ante los ojos horrorizados de los pueblos despojados de toda riqueza. Las montañas se derrumbarán y lo que una vez fue el cadáver de Ymir -el gigante masacrado por Odín y sus hermanos, progenitores de los dises- quedará reducido a cenizas. Incluso las plantas serán arrancadas de las profundidades de la tierra y las raíces se convertirán

en largas y mortíferas espirales. El desmembramiento del fresno será motivo de gran preocupación: todas las criaturas monstruosas serán por fin libres de avanzar, de cabeza, hacia tierra firme. Ya no tendrán que esconderse bajo tierra por miedo al martillo de Thor y a la lanza de Odín.

Así, los hombres conocerán al terrible Fenrir -un lobo de fuerza sobrenatural y crueldad inconmensurable que avanzará con las fauces abiertas, decidido a despedazar a todo aquel que se cruce en su camino- y al monstruo marino Miðgarðr, hermano de Fenrir, al que Thor se había atrevido a combatir en presencia del padre de Týr, el gigante Hymir. Miðgarðr será el responsable directo de la progresiva inundación de la Tierra; los océanos se desbordarán y acabarán devastando toda construcción humana, resultado de la miserable tecnología desarrollada por el vástago de Odín. Miðgarðr esparcirá un temible veneno sobre la naturaleza de las cosas y el mundo entero quedará inevitablemente contaminado. Por si fuera poco, el sabueso infernal Garmr también podrá vagar libremente, sediento de sangre y enfurecido por el largo cautiverio. Se alejará del puente del Gnipahelir y dejará desguarnecido el reino de los muertos. En tal desorden cosmológico, el cielo se fundirá con la línea del horizonte y el universo entero se comprimirá cada vez más, hasta que sus bordes se aplasten en una línea recta sin fin ni principio. De repente, también llegará Surtr, el guardián de la tierra de Muspell, y con él una prole de gigantes fuertemente armados. Estarán rodeados de llamas y alzarán sus espadas, brillantes y resplandecientes como la luz del sol. Cruzarán el puente arco iris de Bifrost y no temerán quemarse los miembros ni las plantas de los pies. De hecho, el cielo se reducirá a un manto frío y nevado y las llamas de las estrellas sólo serán un recuerdo para unos pocos elegidos. Bajo las patas del poderoso caballo de Surtr, el Bifrost se hará añicos en millones de astillas imperceptibles. Será entonces cuando las criaturas oscuras de los nueve mundos se reúnan en la llanura de Vígríðr, que se extiende unos cien kilómetros al norte, sur, este y oeste. Los Asi sobrevolarán las altas murallas de Ásgarðr y se prepararán para la batalla final. Serán escoltados por los Vani, los dioses naturales.

La alineación de enemigos estará repleta de mamuts y animales temibles: no sólo estarán Fenrir y el hermano del lobo, Miðgarðr, sino también el Señor de los Engaños con zapatos alados en los pies. Le escoltará Hrymr, el más cruel y poderoso de la raza de los gigantes. Detrás de ellos, miles de hijos de Jötunheimr levantarán hachas y gritarán imprecaciones al cielo. Cargarán contra los dioses con pesadas hoces y flechas encendidas, dispuestos a subvertir el orden cósmico que Odín tuvo el descaro de establecer por la fuerza y la traición. También escoltarán a los gigantes de hielo los espíritus y secuaces de Hel, la diosa del inframundo. De hecho, las fuerzas enemigas se moverán en un campo de batalla propicio para ella: no habrá fuerza natural que se pliegue a la voluntad de los Vans, ni estratagema bélica que permita a los dioses alzarse con la victoria. Fuera de los muros de Ásgarðr, los vástagos de Odín se sienten perdidos y comienzan a flaquear. Thor levantará entonces su martillo para llamar la atención de sus vástagos, invitándoles a atacar con fuerza y cohesión militar. Será entonces cuando el mensajero Heimdallr soplará ferozmente en el cuerno arrebatado a Mimir, el Gjaliarhorn. Los dioses de los nueve mundos serán despertados por la llamada a la guerra y se reunirán en consejo para determinar qué hacer. El progenitor de los dioses, con el favor de la oscuridad, se pondrá por última vez las ropas del Errante y se dirigirá a la fuente de la sabiduría, donde yace indefensa la cabeza del tío Mimir. Pedirá consejo a los labios más sabios del universo y regresará a Ásgarðr para transmitir lo que ha predicho: "Yggdrasil está destinado a cambiar

terriblemente, y todo causará temor, pena y miedo en el cielo y en la tierra". El padre de los dioses se lanzará a la batalla con valor y perseverancia.

Se opondrá valientemente al lobo Fenrir, pero de nada le servirán su escudo, su casco revestido de oro y la poderosa lanza Grungnir, la misma que se clavó en el costado colgándose de las ramas cósmicas de ceniza a cambio de sabiduría rúnica. La monstruosa criatura lo devoró de un trago, y ése fue el fin de Odín. Muriendo valientemente en la batalla, espoleará a su hijo Víðarr. Éste avanzará sin demora y conseguirá aplastar el hocico del voraz monstruo bajo su talón derecho. Finalmente, apretará la mandíbula del lobo con su brazo y se atreverá a romper sus afilados dientes, aún goteantes de la sangre de su padre. Sólo entonces, tras dejarlo indefenso, le clavará la espada en el corazón y lo abandonará, agonizante, en el campo de batalla. Thor, mientras tanto, presenciará la muerte de Odín sin tener oportunidad de acudir en ayuda de su progenitor. De hecho, luchará con la serpiente marina Miðgarðr. El enfrentamiento corporal decretará la victoria del dios del rayo, que conseguirá decapitar a su enemigo con un golpe del martillo forjado por los enanos. Según la leyenda, caminará nueve pasos más allá del cuerpo de la serpiente antes de desplomarse, sin vida, por el veneno mortal que el monstruo de las profundidades oceánicas había escupido sobre su rostro y sus miembros. Freyr, el más sabio de los Vani que había vivido largo tiempo en las tierras de Ásgarðr, intentará detener la aproximación de Surtr. La violencia de la lucha pondrá a prueba a ambos contendientes. Finalmente, el dios caerá a manos del enemigo; había entregado su espada a Skìrnir y se encontraba sin armamento adecuado. Su muerte causará aprensión entre todos los dioses presentes, que no dejarán de rendirle un silencioso homenaje en el transcurso de la batalla. En el mismo momento, el dios de la guerra Týr intentará interponerse entre su propio linaje y las inquietas zancadas del perro de Hel, Garmr. Como ya se ha mencionado, este último había roto las fuertes cadenas metálicas que lo ataban cerca de la puerta de Niflheimr, el país de las brumas. El enfrentamiento será tan violento y brutal que ambos morirán asfixiados por su propia sangre. Bestia y deidad estarán destinadas al mismo y terrible final.

La llanura de Vígríðr cambiará de repente y se convertirá en una extensión irreconocible de dolor. Los llantos desesperados de esposas e hijos se mezclarán con los gritos de dolor de los padres caídos en batalla, y

ningún dios podrá oponerse al crepúsculo de Asi y Vani. La muerte de Odín sumirá a todos en la desesperación y sugerirá que las profecías nocturnas de Baldr eran en realidad el espejo de un peligro real y terrible. También Loki irá a la batalla, victorioso y triunfante en las filas de la legión enemiga. Chocará con el mensajero Heimdallr y, tras un largo y sangriento ataque entre parientes, perderá la vida tras arrancarla del pecho del dios rival. Cuando las dos facciones estén a punto de rendirse, exhaustas, a la fuerza destructiva del Ragnarok, entonces Surtr tendrá la osadía de prender fuego a los últimos bosques de los nueve mundos y la Tierra entera arderá en una hoguera de dolor y sufrimiento. Todo estará condenado a perecer. Según la leyenda, sólo se salvarán unos pocos lugares: las moradas de los muertos, que acogerán a los buenos por un lado y a los traidores y malvados por otro. El lugar más fructífero se llamará Gimlé y estará situado en la bóveda sin luz del cielo. En particular, se instalará una gran sala para beber vino, el Brimir, en el interior de la morada postmortem. En la línea de la tierra benévola anterior estarán también Sindri y Ókólnir. Por otra parte, los malvados se desplegarán en el otro lado: Náströnd será un lugar desdichado y miserable.

Tendrá el aspecto de una choza rudimentaria cubierta de escamas de serpiente, cuyo hedor impedirá respirar el aire fresco de una naturaleza mutilada. En su lugar, el jefe de las serpientes será puesto del revés y se verá obligado a verter litros y litros de veneno sobre los habitantes de esa tierra lejana. Los malvados recibirán así su merecido castigo y tendrán que vérselas constantemente con asesinos de todo tipo, incluidos los hombres. Las peores almas morarán en cambio en Hvergelmir. Todos esperarán en el lugar señalado, al menos hasta que el fuego provocado por Surtr deje de arder.

Entonces, el universo entero experimentará un nuevo y brillante comienzo. No sólo el verde de los prados y el azul del cielo comenzarán a resurgir de la grisura nacarada del Ragnarok, sino que también se sembrarán vastos campos. Éstas ocuparán el lugar de la amplia llanura de Vígríðr donde Asi y Vani habían perdido la vida. Algunos dioses se atreverán a regresar a la Tierra, conscientes del cruel destino que les había reservado un tiempo mejor. Los niños que habían presenciado la muerte de sus padres se reunirán en las cenizas de Ásgarðr y decidirán qué hacer. Estarán los dos hijos de Odín, Vidarr y Vali, pero también Modi y Magni, los descendientes

de Thor. Aferrarán entre sus dedos el martillo de su padre, conscientes de que habrá que enfrentarse a muchos otros peligros bajo el estandarte de la justicia y la imparcialidad. Tampoco faltarán los dos dioses de los páramos de Hel, Baldr y Höðr. Se sentarán en compañía de sus descendientes para narrar los acontecimientos del Ragnarok, recordando el advenimiento de las criaturas mortales, Fenrir y Miðgarðr, y la traición de su pariente Loki.

Caminando por los prados floridos, encuentran las tablas de oro que pertenecieron al progenitor de los dioses y deciden fundar un reino basado en la sabiduría, la hospitalidad, la abundancia y la moderación. Mi querido lector, si se pregunta cuál será el destino de la raza humana, no debe temer. En efecto, un hombre y una mujer encontrarán un hogar en los bosques de Hoddmímir, a salvo del fuego de Surtr. Antes de dar a luz a una nueva generación, se alimentarán del rocío de las plantas para mantenerse con vida. Finalmente, Lífþrasir y Lif -estos son sus nombres- tendrán el valor de repoblar un mundo ahora a la deriva, dejando una huella tangible: el renacimiento. El sol volverá a brillar y todo proliferará como antes del Ragnarok. Sólo entonces Baldr, el más brillante y alegre de los dioses, alzará su mirada a la bóveda celeste y sonreirá. Su sonrisa disipará la oscuridad y anunciará el comienzo de una era brillante. La edad dorada que los "hombres del norte" dejaron como regalo a las generaciones futuras, enseñándonos que la vida no es tan diferente de un rayo de sol tras el crepúsculo.

APÉNDICE

LOS DIOSES Y LAS FIGURAS MITOLÓGICAS

Los personajes que hemos conocido en las páginas anteriores son muchos y todos merecen nuestra atención. Se distinguen por temperamentos y poderes diferentes, por actitudes y papeles distintos entre sí. A continuación, he pensado resumir brevemente las características de las criaturas de la mitología nórdica, dándole algunos elementos de reflexión para seguir profundizando en el interesantísimo macrocosmos escandinavo. Espero que este viaje de descubrimiento de los pueblos del Norte haya sido el punto de partida desde el que arrojar luz sobre el panteón divino más complejo y variado de la historia europea. Este último representa el punto de partida desde el que acercarse, aunque sea gradualmente, a una cultura de la que los occidentales, por desgracia, somos totalmente ajenos, aunque sea fuente de inspiración para películas y novelas, piezas musicales y obras artísticas de todo tipo. En palabras de William Somerset Maugham, escritor y dramaturgo del siglo XX: "la tendencia al mito es innata en la raza humana.

Es la protesta romántica contra la banalidad de la vida cotidiana'. Esto es exactamente lo que espero: haberles arrancado, al menos por unos instantes, de la grisura de la realidad, entreteniéndoles y emocionándoles con historias que tienen lo increíble. En caso de que lo haya conseguido, le pido que me deje una reseña, para hacerme saber si le ha gustado el libro.

Gracias por haber llegado hasta aquí,

Jaime Loarte

GLOSARIO DE LA MITOLOGÍA GRIEGA

Aquiles: héroe griego de la guerra de Troya
Afrodita: diosa del amor y la belleza
Apolo: dios de la música, las artes médicas, la ciencia, el intelecto y la profecía
Apolonio de Rodas: poeta griego
Ares: dios de los aspectos más violentos de la guerra y de la sed de sangre
Arge: cíclope hijo de Urano y Gea
Aristóteles: filósofo y científico griego
Artemisa: diosa de la caza, los animales salvajes, el bosque y el tiro con arco
Atenea: diosa de la sabiduría, las artes y la estrategia de batalla
Atlas: titán sustentador de la tierra
Belerofonte: héroe que mató a la Quimera
Bronte: cíclope hijo de Urano y Gea
Cerbero: uno de los monstruos que guardan la entrada al inframundo, con forma de perro de tres cabezas
Climene: oceánide, ninfa marina e hija de los titanes Océano y Tetis
Cronos: diosa preolímpica descendiente de Gea y Urano
Dánae: madre de Perseo e hija del rey Argos
Deméter: diosa de la agricultura y las estaciones, hija de Crono y Rea
Deucalión: hijo de Prometeo
Dioniso: dios de la vid y el vino, de la embriaguez y la liberación

de los sentidos
Eión: sol, hijo de Hiperión y Teia
Eos: sol, hijo de Hiperión y Teia
Epimeteo: titán, representación de la irreflexión y creador de los primeros hombres
Erebo: personificación de la oscuridad
Erinyes: personificación femenina de la venganza
Esterope: cíclope hijo de Urano y Gea
Estia: hija de Crono y Rea, diosa virgen del hogar y la casa
Gea: diosa primordial, personificación de la Tierra
Gorgona: monstruo femenino de mirada aterradora
Hades: dios de las sombras y de los muertos, hijo de Crono y Rea
Hecatonchiri: hijos de Urano y Gea con cien manos
Héctor: hermano de Paris y heredero del trono de Troya
Hefesto: dios del fuego, las forjas y la ingeniería
Helena de Troya: reina de Esparta y esposa de Menelao
Hera: hija de Crono y Rea, diosa del matrimonio, la fertilidad y el parto, esposa de Zeus
Heracles/Hércules: semidiós, salvador de Prometeo
Hermes: mensajero de los dioses
Hesíodo: poeta griego
Hidra: reptil venenoso gigante
Hiperión: titán creador de la aurora, el sol y la luna
Homero: poeta griego, autor de la Ilíada y la Odisea
Io: hija de Inaco, rey del río y rey de Argos. Señora de Zeus y madre de Epafis
Ipeto/Giapeto: titán padre de Prometeo, progenitor de la humanidad
Jasón: líder de la expedición de los argonautas
Khaos: uno de los cuatro poderes principales de la Teogonía
Medea: nieta de la hechicera Circe, también dotada de poderes mágicos
Medusa: gorgona, hija de los dioses del mar Forco y Ceto
Megara: esposa de Heracles e hija del rey Creonte
Meliai: ninfas alimentadas por Zeus

Menelao: esposo de Helena de Troya y rey de Esparta
Metis: hija de Océano y Tetis, personificación de la sabiduría, la razón y la inteligencia
Minotauro: ser monstruoso con cuerpo de humano y cabeza de toro
Nyx: personificación de la noche
Océano: titán que generó todas las aguas del mundo junto con Tetis, su hermana
Pan: deidad no olímpica con aspecto de sátiro, vinculada a los bosques, el pastoreo y la naturaleza
Pandora: criatura femenina, modelada por Hefesto
Paris: príncipe de Troya, amante de Helena
Pegaso: caballo alado
Peleo: hijo de Eaco, rey de la isla de Egina
Perséfone: esposa de Hades, diosa menor del inframundo y reina del mismo. Hija de Zeus y Deméter
Perseo: semidiós, hijo de Zeus y nieto del rey Argos. Considerado el mayor cazador de monstruos de la historia
Píndaro: poeta griego, entre los mayores exponentes del lirismo coral
Pirra: esposa de Deucalión
Polidette: rey de la isla de Serifo
Ponto: personificación del mar
Poseidón: hijo de Cronos y Rea, dios del mar, los terremotos y los maremotos
Prometeo: titán, creador de los primeros hombres, representación del sentido común y de pensar antes de actuar
Quimera: monstruo formado a partir de las partes del cuerpo de diferentes animales
Quirón: centauro, mentor de Aquiles
Rea: titán, hija de Urano y Gea
Sátiro: espíritu del bosque, a menudo representado con cuerpo de hombre y patas y cuernos de cabra u orejas y cola de caballo
Selene: luna, hija de Hiperión y Teia
Sócrates: filósofo griego

Tártaro: personificación del inframundo
Teseo: rey de Atenas
Tetis: nereida, ninfa de los mares, hija de Nereo y Doris
Theia: titánide hija de Urano y Gea llamada 'Gran Madre
Tifón: hijo menor de Gea y Tártaro
Urano: dios del cielo estrellado
Zeus: hijo de Rea y Cronos, dios del cielo y regente de los fenómenos meteorológicos, especialmente el trueno

GLOSARIO DE LA MITOLOGÍA EGIPCIA

Akh: componente de la naturaleza humana que representa la luz
Amasis: faraón y futuro consorte de 'la muchacha de las zapatillas rosa rojas'.
Amenemhat I: faraón de la XII dinastía
Ammit: monstruo femenino, devorador de corazones
Amón: dios de origen muy antiguo, característico de la región de Tebas. Asociado con el sol
Amón-Ra: fusión de Amón y Ra, dioses del sol
Amuneshi: gobernante de Qedem
Ankh: Cruz ankh, símbolo de la vida
Anpu: hermano de Bata, en la leyenda de los dos hermanos
Anubis: dios del mundo de los muertos
Apopi: dios del caos
Atum: primera deidad y creador de todos los dioses
Atun: creador absoluto de todos los dioses
Ba: componente de la naturaleza humana que representa la personalidad, el carácter y las elecciones del individuo
Bastet: diosa de la felicidad
Bata: hermano de Anpu, en la leyenda de los dos hermanos
Bentresc: princesa de Bakhtan
Campos de Aaru y Hotep: Lugar donde las almas de los muertos encuentran la vida eterna
Cetro era: símbolo de poder
Charxos: mercader de "la chica de las zapatillas rojo-rosadas
Djet: término que hace referencia a todo lo que ya no está vivo
Duat: mundo de los muertos

Esfinge: protectora de los muertos
Esopo: el amigo/esclavo del cuento 'la niña de las zapatillas rojas-rosadas'.
Geb: dios que representa la tierra
Grifo: criatura monstruosa guardiana de los tesoros y devoradora de humanos
Ha-kau: palabras mágicas utilizadas en los exvotos a las divinidades
Hathor: diosa del sol con cabeza de vaca y cuerpo de mujer
Heka: dios de la magia
Hekau: principio por el que los humanos pueden entrar en contacto emocional entre sí
Het y Hanhet: pareja ogdoade que simboliza la dimensión espacial
Horus: inicialmente dios de la victoria y el valor, más tarde dios del sol
Hut-ka: sala principal del sepulcro
Isis: madre de Horus y diosa de la naturaleza y la maternidad
Jb: corazón
Ka: fuerza que representa las energías vitales del individuo
Khat: palabra que representa el cuerpo físico
Khonsu: dios de la luna
Maat-neferu-Ra: reina de la XIX dinastía
Menes: faraón de la 1ª dinastía
Mut: esposa de Amón y madre de Khonsu
Neftis: diosa protectora de las momias
Neheh: término que describe la alternancia del día y la noche
Neith: diosa de la guerra y la caza
Nun y Nanhet: pareja de Ogdoad que simboliza la creación
Nut: diosa que representa el cielo
Opet: festival sagrado dedicado a Amón
Osiris: dios de los muertos y de la inmortalidad
Ptah: dios protector de la ciudad de Menfis
Ra: padre del faraón y dios del sol
Ren: término que describe la personalidad del individuo
Seker (o Sokar): dios de la oscuridad y de las necrópolis de Menfis y Saqqara, representado como una momia con cabeza de halcón
Seth: dios de la violencia y el dolor
Sheut: componente oscuro del alma humana
Shu: personificación del aire

Sinuhe: hombre de la corte que más tarde se convirtió en exiliado en la historia "Sinuhe: el exiliado más famoso del antiguo Egipto".
Tefnut: diosa leona de la humedad y la lluvia
Thot: en un principio dios de la luna y más tarde dios del tiempo y la verdad
Thut-ank-Ammon: faraón egipcio perteneciente a la XVIII dinastía
Ushabitas: significa "los que responden", son estatuas del ajuar funerario
Usherat: embarcación para navegar por el Nilo

GLOSARIO DE LA MITOLOGÍA JAPONESA

Akugyo: Yokai en forma de pez gigante
Ama-no-Uzme: Espíritu del amanecer
Amaterasu-ō-mi-Kami: Dios del sol
Amatsu Kami: Bóveda del Cielo
Amenominakano Kami: Dios invisible del Cielo Medio
Amikiri: Demonio cuyo propósito es perforar mosquiteros
Awano Shima: Segundo hijo Kami
Bake-yujira: Demonio que parece un esqueleto de ballena
Bakú: Monstruo de origen chino compuesto por la unión de varias partes animales
Benzaiten: Kami protectora de la música, de las artes, de la sabiduría, de lo que fluye, del tiempo, de las palabras, de los astros, de la belleza y del conocimiento
Bishamonten (también llamado Vaisravana): Kami protector de los guerreros, la sabiduría y el culto
Boroboroton: Yokai que durante el día es un simple futón, mientras que durante la noche cobra vida e intenta estrangular a los seres humanos
Buko: Dios protector de una montaña
Cho no yurei: Yokai de personas fallecidas con forma de animal
Daikoku: Kami protector de la prosperidad, los cinco cereales, la cocina, la felicidad, la riqueza, la familia y la oscuridad
Ebisu (también llamado Hiruko): Kami protector de los pescadores, de los mercaderes, de la fortuna, de la buena fortuna y de la salud de los niños y recién nacidos. También llamado Dios Sonriente
Ebisu Saburo: Hombre del pueblo Aiunu que salvó a Ebisu
Ebsu: Kami, protector de los pescadores

Fūjin: Dios del viento
Fukurokuju: Kami, protector de la felicidad y la riqueza
Futakuchi-onna: Yokai humanoide
Gashadokuro: Yokai en forma de esqueleto
Goryo: Espíritus de los aristócratas muertos por asesinato
Gotaimen: Yokai con forma de cabeza humana
Gozury: Dragón de cinco cabezas
Hachiman: Kami, protector de los guerreros samurái, de la guerra y de todo el país
Han'yo: Hijos de Yokai y hombres
Hannya: Demonio representa a las mujeres devoradas por los celos. Versión femenina de Oni.
Ha-Yamatsumi: Kami de las montañas
Henge: Son todos los Yokai animales
Hikobosh: Reencarnación de la estrella Altair
Hinokagatsuchi: El segundo nombre de Kagutsuchi
Hiruko: Primer Kami, el niño débil
Hiruko: Kami protector del sol
Hotei: Kami protector de la felicidad, la alegría y los niños
Ikiryo: Alma de los seres humanos vivos, cuando salen del cuerpo
Inari: Kami protector del arroz, la fertilidad, la agricultura, la industria y los zorros
Izanagino Mikoto e Izanamino Mikoto: Pareja divina: Ying y Yang. Padres de la mayoría de los Kami
Jatai: Telas que han asumido un papel místico
Jingu: Reina de Inglaterra
Juroujin: Kami de la longevidad y protector de la vida
Kagutsuchi: Dios del fuego
Kaguya: Princesa del siglo X
Kami: Varios dioses sintoístas
Kamimusubi: Padre de Sukuna - hikona
Kamumimusubino Kami: Dios de la creación
Kappa (también llamado Kawataro o Kawako): Monstruo habitante de las masas de agua
Kasa-Obake: Paraguas, que se transforma en un ser con una sola pierna
Ki no kami: Kami en forma de árbol
Kirin: Yokai de animales

Kitsune: Yokai en forma de zorro
Kodama: Espíritus habitantes de los árboles y los bosques
Konohananosakuya-hime: Kami protectora del monte Fujisan
Kuminotokotacino Mikoto: Dioses solitarios de la creación: los Cinco Elementos
Kunisatsucino Mikoto: Dioses solitarios de la creación: Agua
Kura-Yamatsumi: Kami de las montañas
Kusunoki Masashige: Samurai símbolo de fidelidad
Masaka-Yamatsumi: Kami de las montañas
Minamoto no Tametomo: Samurái experto en tiro con arco
Minamoto no Yorimitsu (también llamado Minamoto no Raiko): Samurai
Minamoto no Yoshitsune: Samurái descendiente de los Tengu
Miyamoto Musashi: Samurái hábil con la espada
Myoken: Dios del Crepúsculo o Estrella Polar
Nagasaki no suiko: Monstruo: tigre de mar
Ninigi: Sobrino de Amaterasu
Oda Nobunaga: Samurái del grupo de los tres unificadores
Odo-Yamatsumi: Kami de las montañas
Ohijinino Mikoto y Suhijinino Mikoto: Pareja divina: Fuego
Ohotonojino Mikoto y Onotonobeno Mikoto: Pareja divina: Metal
Ohoyamato Akitsushima: La isla más grande de Japón
Ojizousama: Estatuas que representan los espíritus de los niños muertos
Ōkuninushi: Kami protector de la identidad nacional, los negocios, la medicina y la agricultura
Oku-Yamatsumi: Kami de las montañas
Omodaruno Mikoto y Kashikoneno Mikoto: Pareja divina: Madera
Oni: Demonio
Onryo: Espíritus de los esposos o compañeros muertos y traicionados en vida
Orihime: Reencarnación de la estrella Vega
Otohime (también llamado Toyotama- hime): Kami del sonido. Hija de Ryujin
Ōyamatsumi: Kami protector de los marineros y soldados; gobernador de las montañas
Preta: Espíritus que han reencarnado en seres que han vivido en condiciones inferiores a las de los humanos y los animales

Raijin: Dioses de los truenos y los relámpagos
Rokurokubi: Yokai por la apariencia de una mujer
Ryujin: Kami, protector de las masas de agua y de mar, de las mareas, de los peces y de todas las criaturas marinas
Saigo Takamori: El último samurái vivido
Sakamoto Ryoma: Samurái con espíritu romántico
Sanada Yukimura: El samurái más valiente
Sarasvati: Kami protectora de los ríos y de las aguas que fluyen
Sarutahiko Okami: Kami protector de los terrícolas en general, la disciplina, la fuerza, el Akido y la pureza del alma
Seidamyojin: Yokai en forma de mono
Shigi-Yamatsumi: Kami de las montañas
Sukuna - hikona: Kami, protector de la agricultura, el conocimiento, la magia, la curación, el sake y los onsen
Susanoo: Kami de las tormentas, los mares y los huracanes
Suwa: Esposa de Kami Buko
Taira no Masakado: Samurai
Taizan Fukun: Kami protector del monte T'ai
Takamimusubono Kami: Dios de la creación
Takemikazuchi: Kami controla y genera truenos, protege espadas y lucha
Tamase (también llamado Hitodama): Fuego fatuo simboliza las almas de los difuntos
Teke-teke: Chica víctima de acoso escolar, protagonista de la leyenda de "la leyenda de la chica del tren"
Tengu: Demonio de naturaleza benevolente habitante de las montañas
Tenjin: Divinidad protectora del estudio, de la inteligencia, del saber, de la curiosidad, de los universitarios y de todos los estudiantes
Tentaciones: Dios del Cielo
Tokugawa Ieyasu: Samurái del grupo de los tres unificadores
To-Yamatsumi: Kami de las montañas
Toyokumununo Mikoto: Dioses solitarios de la creación: Tierra
Toyotama-hime: Hija de Kami Ryujin
Tsuchigumo: Araña de tierra Yokai
Tsukumogami: Yokai por la forma de un objeto
Tsukuyomi-no-mikoto: Dios de la luna
Ubume: Espíritus de mujeres embarazadas muertas
Ugajin: Kami de la comida

Uke - mochi: Diosa que posee la comida
Uke-Mochi: Dios de la comida
Yamauba: Demonio de las montañas
Yokai: Espíritus sobrenaturales, seres aterradores y a veces malvados
Yomi: El Infierno
Yoyoyotomi Hideyoshi: Samurai del grupo de los tres unificadores
Yuki Onna: Yokai de forma femenina
Yurei: Fantasmas y criaturas invisibles

GLOSARIO DE LA MITOLOGÍA NÓRDICA

Ask y Embla: primeros seres humanos moldeados por Odín a partir de dos trozos de madera encontrados a orillas de un río. También conocidos como Fresno y Olmo.
Baldr: el segundo hijo de Odín se distingue por su temperamento benévolo y carismático. Se le menciona a menudo en la prosa Edda como la mano derecha de Tyr, el dios de la guerra y la justicia. Es asesinado por una ramita del engaño de Loki. Tras convertirse en el portavoz de la profecía relacionada con el crepúsculo de los dioses, el Ragnarok, es sacado de las tierras de Hel y regresa para gobernar el nuevo orden cósmico.
Bragi: dios de la poesía y narrador de Ásgarðr, es hijo de Odín y de la giganta Gunnlond, guardián del hidromiel destilado por los enanos. Es el esposo de Iðunn y pasa largas noches con ella en el reino de Hel, incapaz de tocar su arpa dorada. Es muy querido por los Asi.
Farbuti: el gigante de fuego es el progenitor de Loki. Se le describe como un ser demoníaco y manipulador similar a su hijo.
Fenrir: la monstruosa criatura, hija del Señor de los Engaños, será la responsable de la muerte de Odín durante el día del juicio final, el Ragnarok. Aunque los dioses intentarán aprisionarlo por todos los medios, el lobo conseguirá escapar más de una vez y finalmente morirá bajo la lanza del hijo de Odín, Víðarr.
Forseti: Es el único hijo de Balder y Nanna. Ocupará el lugar de su padre en la dirección del mundo venidero y se distinguirá por su inteligencia y equidad.
Frey: hijo del dios del mar Njord, es el único hermano de Freyja. Es enviado a Ásgarðr tras la batalla entre Asi y Vani, linaje del que procede originalmente. Su figura, como la de su hermana, está relacionada con la

fertilidad y la abundancia agrícola. Por este motivo, es muy querido en el imaginario colectivo de los pueblos nórdicos.
Freyja: la figura de la divinidad femenina por excelencia, debe su fama a su proverbial belleza. Hermana de Frey, posee un manto adornado con plumas de halcón y monta un carro conducido por dos enormes felinos de pelaje suave y bien cuidado. También posee el Brisingamen, el artefacto que los enanos le dieron a cambio de noches de amor. También se la asocia con la irracionalidad de la guerra, la ira y la arrogancia.
Frigga: es la esposa de Odín y madre de Baldr. Será ella quien redima el juramento de los seres vivos de proteger a su hijo, en vano.
Gunnlod: la giganta de las tierras de Jötunheimr es hija de Suttung, aquel que había redimido el hidromiel y lo había escondido en las profundidades de la tierra. De su unión con Odín da a luz a su único hijo, Bragi.
Heimdall: El dios de Ásgarðr fue generado por la ruptura de las olas del mar y es el heredero del cuerno de Mimir, el Gjallarhorn. Lo soplará para informar a todos los dioses de la llegada del Ragnarok. Será asesinado a manos de Loki.
Hel: la reina indiscutible del inframundo es hija de Loki y Angrboda, una feroz giganta oscura.
Honir: tras la guerra entre Asi y Vani, fue entregado por Odín a la facción rival, con la intención de burlarse de sus enemigos. Sin embargo, no está a la altura de las expectativas. Cuando los Vani se dan cuenta de que han sido engañados, decapitan a su compañero Mimir.
Iðunn (Iduna): es la deidad relacionada con la juventud, la belleza y la primavera. Es recibida con los brazos abiertos por los Asi debido a la cesta llena de manzanas mágicas que siempre lleva consigo. Cae en el engaño de Loki y corre un gran peligro. También es la novia fiel de Bragi.
Laufey: la giganta madre de Loki.
Lífþrasir y Lif: progenitores de la raza humana tras el Ragnarok.
Loki: el Señor del Engaño es hijo de la giganta Laufey y padre de varios hijos. Capaz de cambiar de aspecto a voluntad, representa la antidivinidad de Ásgarðr y encarna la figura del traidor. En cualquier caso, la figura de Loki es polivalente y, en más de una ocasión, permite el restablecimiento de un orden cósmico a través de la oposición entre la luz y la oscuridad, el bien y el mal.
Mimir: es el hombre más sabio de todo el cosmos sostenido por el fresno mágico de Yggdrasil. Primero es enviado a la tierra de los Vani y, tras ser

decapitado, devuelto a la fuente de la sabiduría. Es el poseedor del cuerno heredado de Heimdall, el Gjallarhorn.
Nanna: esposa de Baldr y madre de Forseti.
Narfi: hijo de Loki y Sigyn. Fue asesinado por su hermano Vali, que se convirtió en lobo, y sus entrañas se utilizaron para encarcelar a su padre, responsable de la muerte de Baldr.
Odín: Es el progenitor de los Asi. Padre de Thor, Bragi, Balder y Víðarr, fue asesinado durante el Ragnarok luchando contra Fenrir. A menudo se le representa como un vagabundo misterioso y solitario. Obsesionado con la sabiduría y el conocimiento, conoce las runas y es el creador de la raza humana.
Sif: novia de Thor, famosa por su larga cabellera rubia.
Sigyn: esposa de Loki, madre de Vali y Narfi. Es la encargada de vaciar la cuba llena de veneno tras el encarcelamiento del novio.
Sleipnir: el caballo de ocho patas fue engendrado por la unión entre Loki -mutado en potra- y Svaðilfœri, el caballo del Señor de los Engaños. Es el fiel corcel de Odín y el animal más rápido de los nueve mundos.
Thiassi: es el gigante de Jötunheimr que raptó a Iðunn.
Thor: dios del rayo y de la batalla. Se le recuerda por ser el poseedor del martillo Mjöllnir con el que defiende la fortaleza de Ásgarðr del avance de los gigantes de hielo.
Tyr: dios de la guerra y la justicia, hijo del gigante Hymir.
Vali: hijo de Loki y de la diosa Sigyn, mata a su hermano Narfi tras transformarse en un lobo voraz.
Víðarr: Hijo de Odín y de la giganta Gridr. Vengó la muerte de su padre matando a Fenrir.
Ymir: el gigante primigenio se originó por la mezcla de la escarcha de Nifelheim y las chispas de fuego de Muspelheilm. Es asesinado por Odín y transformado en el macrocosmos nórdico.